

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集

朱ノ秘史

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集

朱ノ秘史

目次

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集
朱ノ秘史

Art

Artworks アートワークス

オリエンスの世界と、そこに生きる人々を描き出したイラスト、設定画の数々を紹介。アートチームが表現した戦場の重い空気感や人々の生き様を感じる。

works

初期稿と未採用について：初期稿はゲーム中に登場しているものの別カラー版やラフ画などを表し、未採用はゲーム中に登場しなかったものを表す。

スタッフコメントについて：一部のイラストには、アートチームから寄稿されたコメントと担当スタッフ名の略称(下記参照)を記載している。

- ・直良……直良有祐。アートディレクター。キービジュアルなども担当。
- ・仲秋……仲秋勇作。Coアートディレクター。主に蒼龍・玄武のキャラクターデザインも担当。
- ・フェラーリ……フェラーリ・ロベルト。キャラクターアートデザイナー。主に朱雀のキャラクターを担当。
- ・三原……三原庸嘉。キャラクターアートデザイナー。主に白虎のキャラクターを担当。
- ・若葉……若葉継典。リードコンセプトアーチスト。主に背景デザインを担当。
- ・新原……新原耕太。コンセプトアーチスト。主に背景デザインを担当。
- ・山本……山本隼人。コンセプトアーチスト。主に背景デザインを担当。

VISUAL / KEY VISUAL

ビジュアル／キービジュアル

雑誌や書籍の表紙、店頭ポスターを飾ったキービジュアルを紹介。
いずれも『ファイナルファンタジー零式』(以下、『零式』)の世界観を鮮烈に表現している。

戦場のクラスゼロ



STAFF'S COMMENT

戦場に立つ候補生の凄味のある雰囲気を出そうとして制作したイメージCGです。主にゲームソフト発売前の店頭販促用ポスターとして使用されました。（直良）

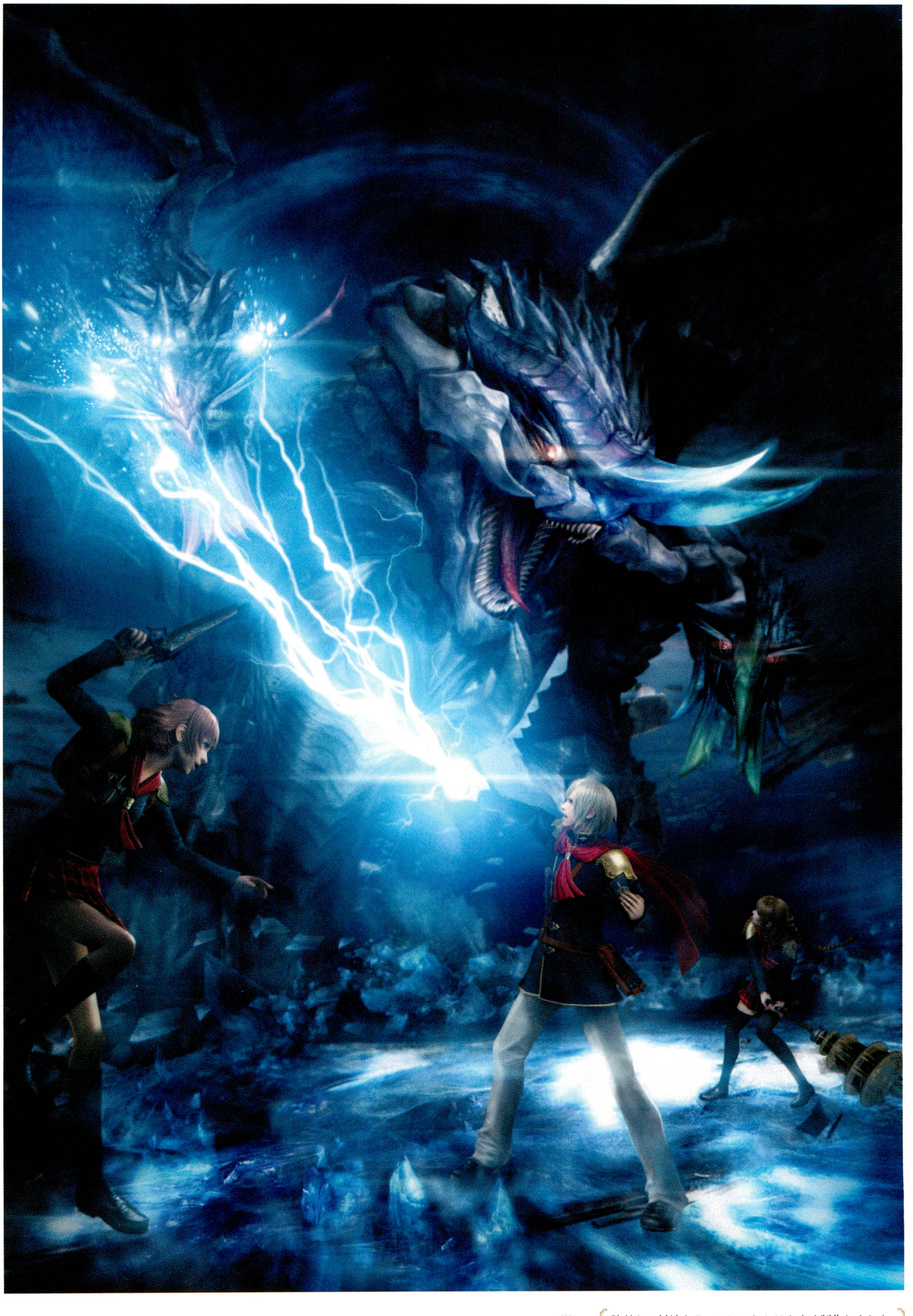
戦場のマキナとレム



STAFF'S COMMENT

イメージボードをCGを使って再レイアウトしました。空の様子は戦争ものの映画を参考にしています。じつは炎の一部は『ファイナルファンタジーVII』に登場したセフィロスの炎を験担ぎで流用しています(笑)。(直良)

シンリュウ・ホシヒメとの死闘



STAFF'S COMMENT
強敵との対峙をテーマに、わかりやすく制作しました。『零式』では珍しく、青を基調とした一枚です。（直良）

慟哭するマキナ



STAFF'S COMMENT
発売前には社外の方から「ネタばれ？」と言われましたが、じつは2段オチだったということで(笑)。こういうドラマ性のある絵は好きです。(直良)

ラフスケッチ



マキナとレム


It was their destiny, and theirs alone to decide.
Free from fear of fate, gazing undaunted into the eye of death.
MACHINA & REM

クラスゼロ集合



旗下に集うクラスゼロ



Overall View





STAFF'S COMMENT

14人のキャラクターをバラバラで紹介していき、最後に一枚絵になるというコンセプトで作成しました。「光の中の2人と影の中の12人」をテーマにしています。BUMP OF CHICKENさんに作っていただいたテーマソングを聴きながら、徹夜で作業したのを覚えています。(直良)

VISUAL/IMAGE ILLUST

ビジュアル／イメージイラスト

ゲーム中の印象的な場面のもととなったイメージイラストの数々を紹介。
その多くが戦闘中のイメージとなっており、炎や血といった激戦の象徴が緻密に描き込まれている。

燃え上がる魔導院（第一章 魔導院解放作戦）



STAFF'S COMMENT
開発がだいぶ進んだころに描いたもので、手前には戦争の悲惨なイメージ、奥には目指す先である魔導院を描いて、ひとつにまとめました。（若葉）

飛空艇撃墜（第一章 魔導院解放作戦）



水面に映る戦場（第一章 魔導院解放作戦）



STAFF'S COMMENT 『零式』という作品を、初めて自分のなかで消化できたと思えた初期のイメージボードです。『零式』が内包するテーマがうまく表現できたと思います。（直良）

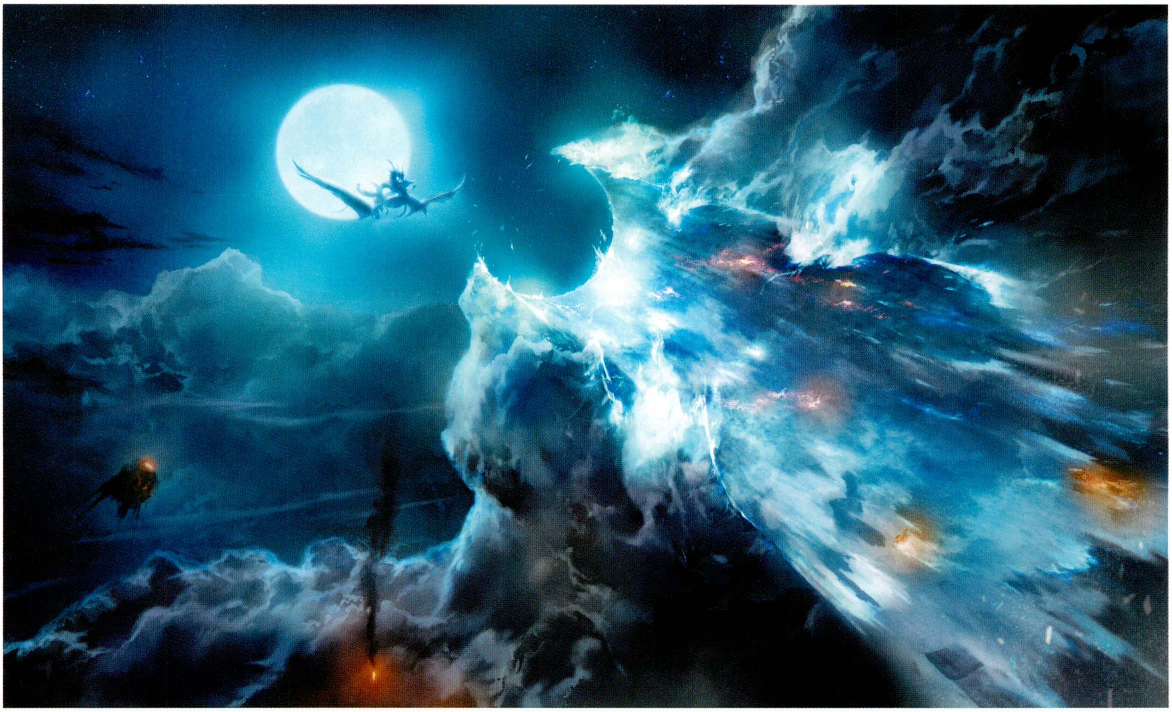
ブリューナク起動（第三章 魔導アーマー破壊指令）



STAFF'S COMMENT

「迫力重視のバトルを!!」というオーダーのもと、作成したイメージボードです。腕のギミックや床を踏み抜く巨大な脚のスケール感は、実際のゲーム中でも感じてもらえるのではないでしょうか。（仲秋）

ソウリュウの吐息（第五章 ジュデッカ会戦）



STAFF'S COMMENT
「凍った雲ってどんなの？」というのを描いた全体図です。巻き込まれた飛空艇が小さく見えるくらい壮大です。月をバックにソウリュウを不気味に表現しました。（若葉）

凍てついた雲（第五章 ジュデッカ会戦）



STAFF'S COMMENT
足場は雲が凍った綺麗なものですが、空は激しく戦争が続くものになっています。どうやって凍った雲が浮いているかは深くは考えていませんでした。（若葉）

シンリュウ・ホシヒメ襲来（第五章 ジュデッカ会戦）



STAFF'S COMMENT

「竜が人を捕食する」をコンセプトに、荒々しさと残虐さを表現したボス戦のイメージになっています。（若葉）

龍に墜とされた飛空艇 未採用

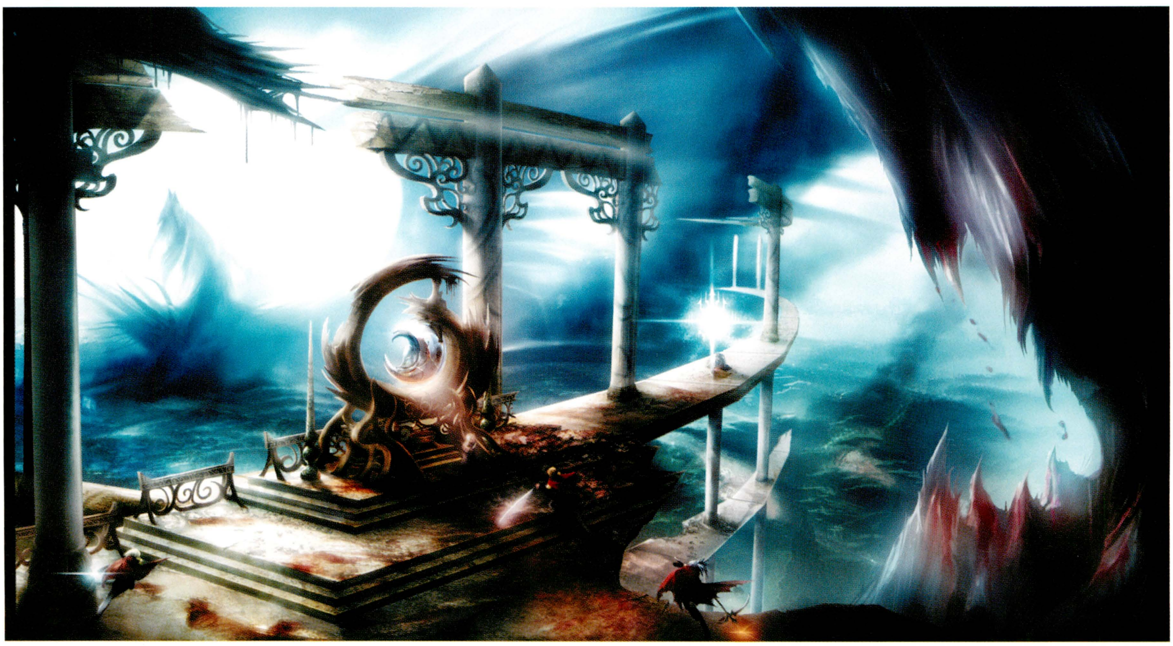


ビッグブリッジの戦い（第六章 ビッグブリッジ突入作戦）



STAFF'S COMMENT
巨大な魔導アーマーの上に立つギルガメッシュの力強さを表現しています。『FF』ファンにとってはニヤリとするシチュエーションなのでやりがいもありました。ルシが作り出す特殊結界をどう表現したらいいのか苦労した記憶があります。（山本）

王城での戦い 未採用



炎に包まれたエントランス 未採用



STAFF'S COMMENT 携帯電話用として開発していた初期に描いたもので、衝撃的なオープニングシーンをイメージしていましたが、プラットフォーム移行の際になくなりました。（若葉）

万魔殿 螺旋階段にて（最終章 ルルサス軍の侵攻）

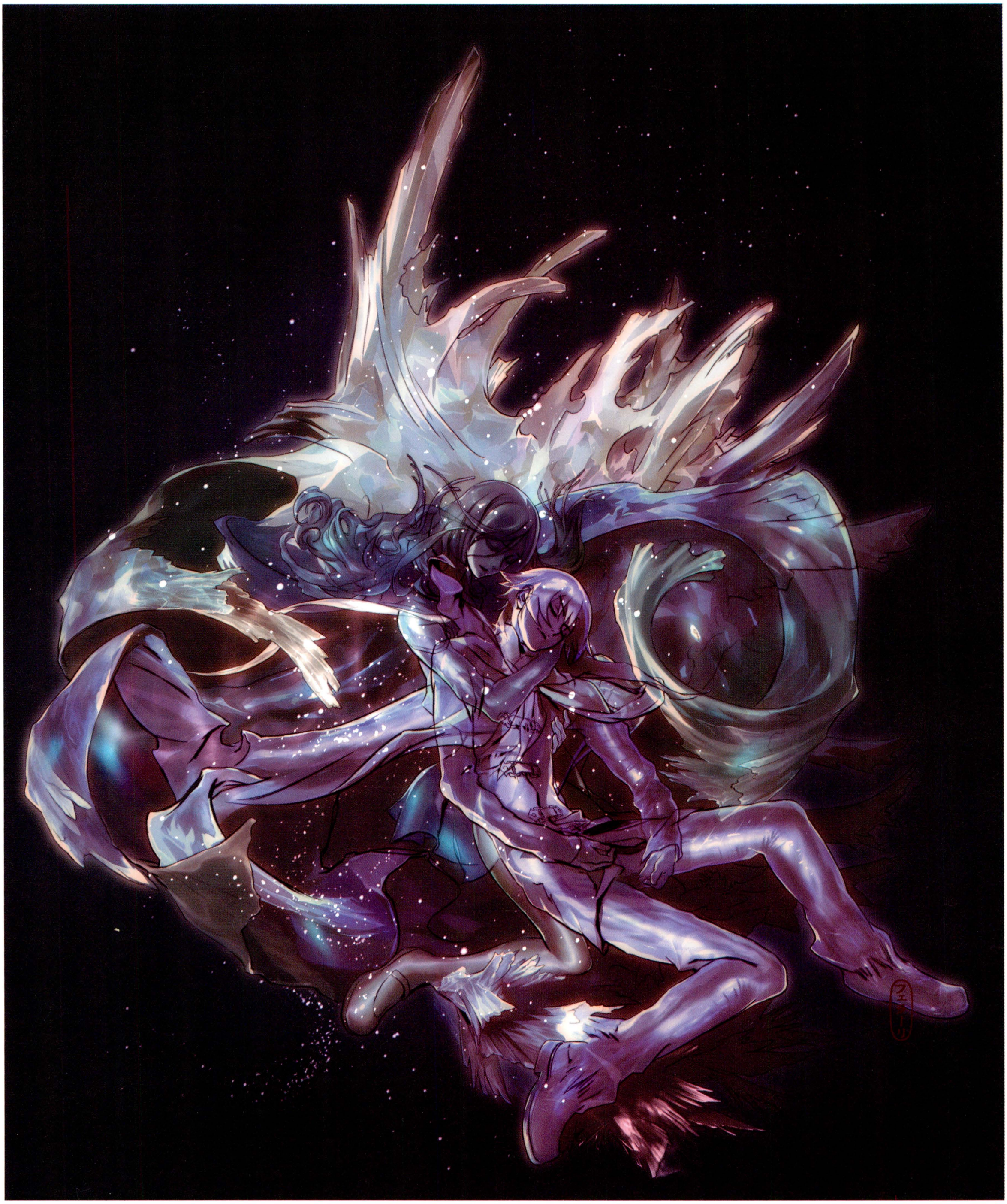


STAFF'S COMMENT
当初はプレイヤーがいびつな螺旋階段を上っていく横で、レムとマキナが戦うという構想がありました。ルシ同士の力がぶつかるとどうなるのかといった考えから、この階段の先では時が止まったような空間を表現しています。（山本）

クリスタル化したセツナ



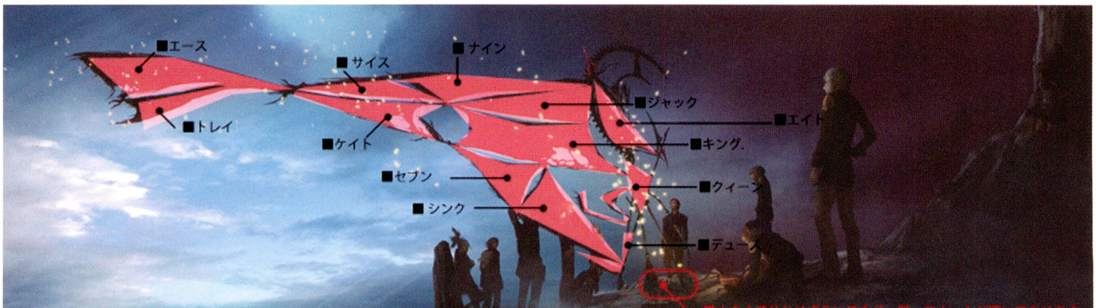
クリスタル化したマキナとレム 初期稿



クラスゼロの旗 初期稿



マント接ぎ合わせの詳細





STAFF'S COMMENT

戦場から解き放たれたクラスゼロ。心身ともに安息が訪れる、だけどどこか寂しげというイメージです。（新原）

CHARACTER / CLASS ZERO

キャラクター／クラスゼロ

エースたち12人にマキナとレムを加えた、クラスゼロ14人のCGやイラストを紹介していく。
公式サイトなどに掲載された高画質CGだけでなく、開発段階で描かれた秘蔵のイラストにも注目してほしい。

クラスゼロ集合イラスト



クラスゼロ集合CG



発売記念イラスト



エース



臨戦態勢



デュース



臨戦態勢



トレイ



臨戦態勢



ケイト

臨戦態勢





シンク



臨戦態勢



サイス

臨戦態勢





セブン



臨戦態勢



エイト

臨戦態勢





ナイン



臨戦態勢



ジャック



臨戦態勢



クイーン



臨戦態勢



キング

臨戦態勢





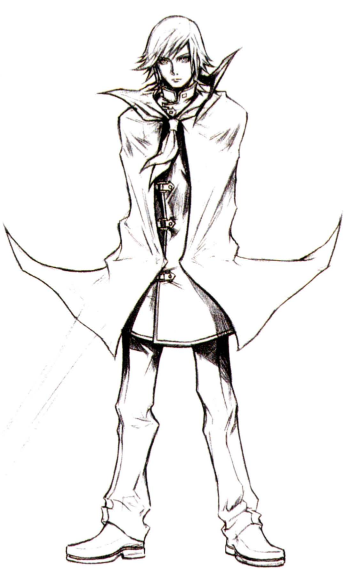
マキナ・クナギリ



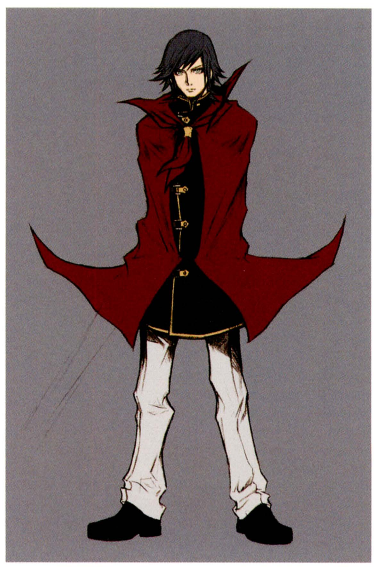
臨戦態勢



線画



線画彩色後



レム・トキミヤ



臨戦態勢



線画



線画彩色後



魔導院 第2種軍装 ナツビ（夏服）：エースとレム

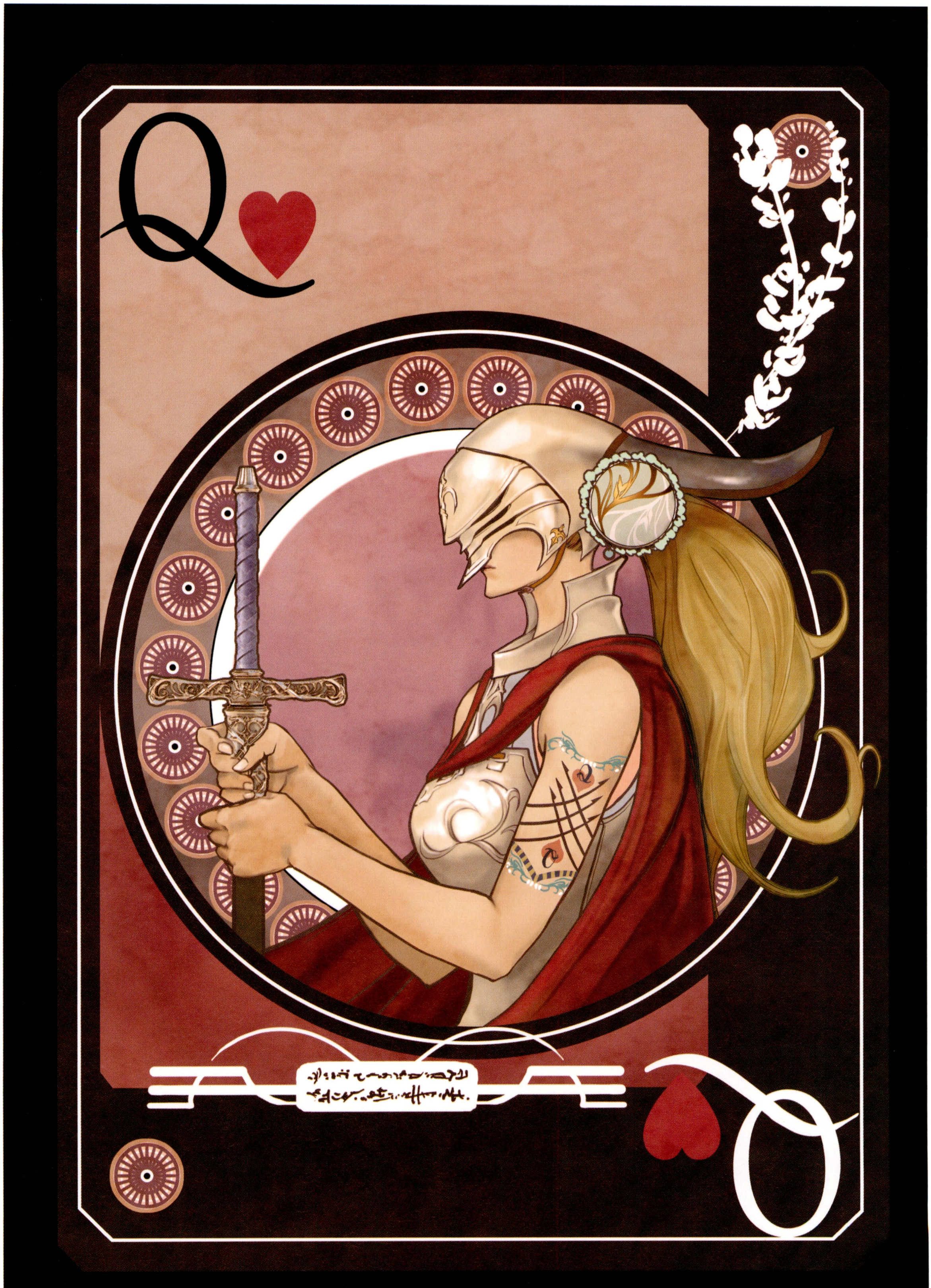


STAFF'S COMMENT 単なるカラーバリエーションではなく、世界観に広がりを与えキャラクターの違う側面を喚起させるコスチュームになるようにと、サービス精神多めでデザインしました。特典映像「もし……」で「夏服」が利用されたのは嬉しい驚きでしたね。（仲秋）

魔導院 礼装 コノエ（礼服）：ナインとシンク



キャラクターカード1 未採用



キャラクターカード2 未採用



CHARACTER / SUZAKU

キャラクター／朱雀

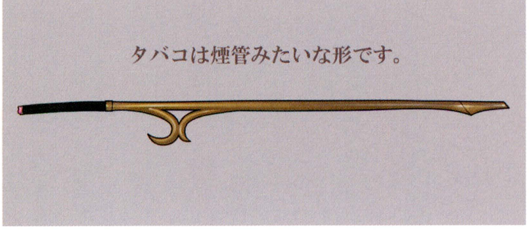
以降は物語を彩るサブキャラクターを国別に紹介。まずはクラスゼロも所属する朱雀のキャラクターを紹介する。
重要人物であるアレシアやクラサメはもちろん、武官や住民などに至るまで細かい設定画が用意されていることがわかる。

アレシア・アルラシア

決定稿



キセル拡大図



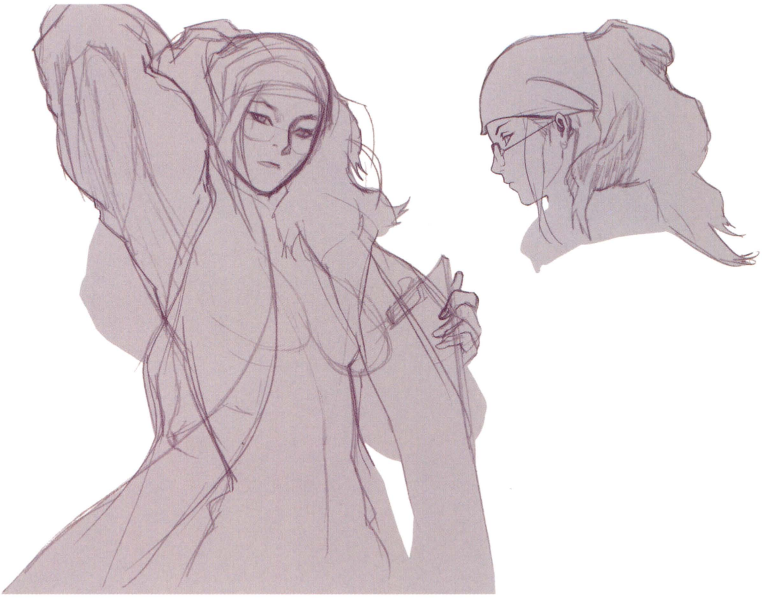
STAFF'S COMMENT

すべてのキャラクターに言えますが、カメラを引いてもディティールが見える、PSPでの表現に最適な程度でデザインを起こしています。細かすぎる装飾などはあえて入れていません。アレシアは年齢不祥で大胆なファッションのインド系女性をイメージしています。（フェラーリ）

CG



ラフスケッチ 初期稿



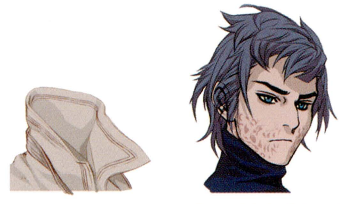
カラーバリエーション 初期稿



クラサメ・スサヤ

決定稿1



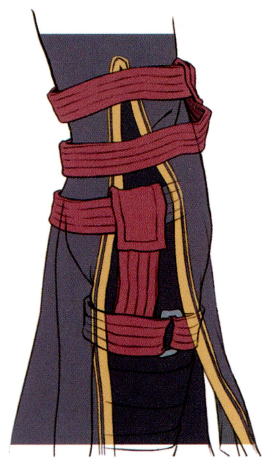


※マスクの下はやけどの設定
（ゲーム中に出ない）

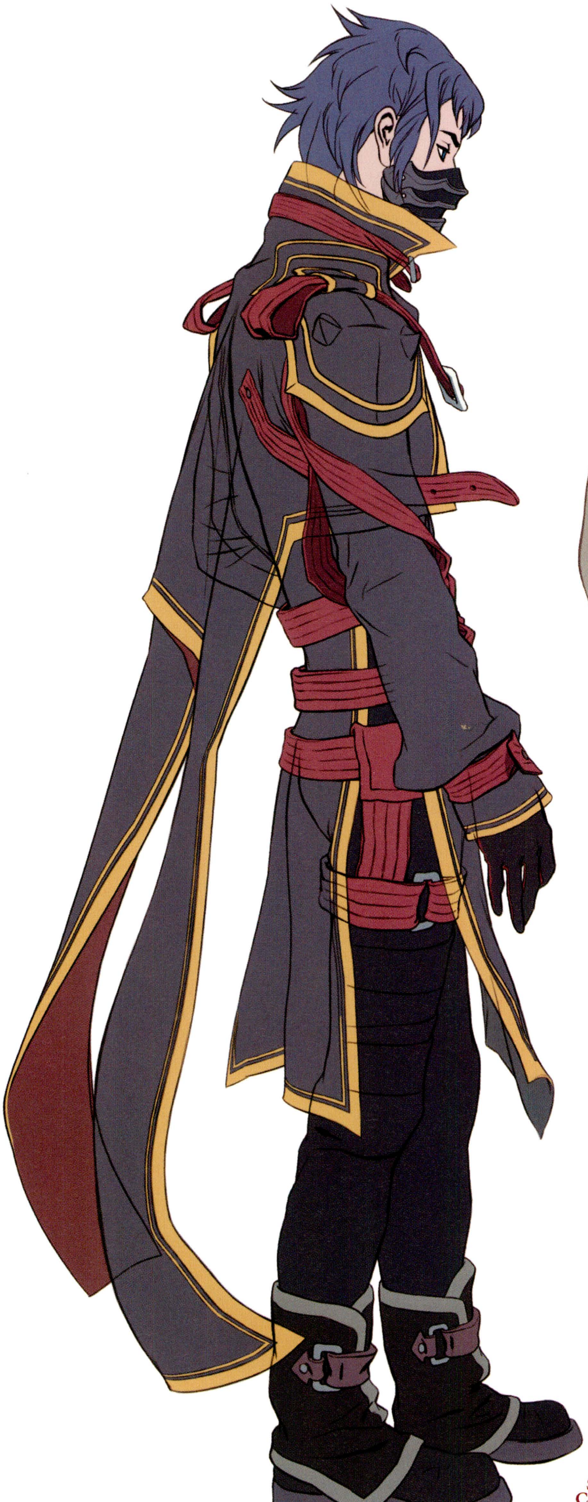


※マスクは金属



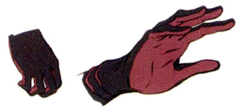


決定稿2



※ベストのすそが延長されて
マント状になる。







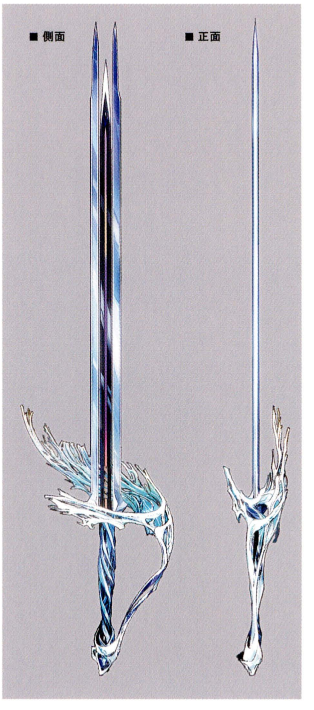
STAFF'S COMMENT

クラサメ隊長は忍者的な存在だと思ってつめてみました。シナリオ的には火傷を隠すためにマスクを付けている設定ですが、よく喋るキャラクターなので可動式の三段マスクにしました。マスクの下から胸まではセーターのようなものを着ています。ちなみに、ペンダントはポリゴン節約のため形状が変わりましたが、設定では牙か勾玉をイメージしていました。モデルもよく出来ていて、『零式』の中ではいちばんお気に入りです。（フェラーリ）

CG



武器設定1



武器設定2



カラーバリエーション&ラフスケッチ 初期稿



カリヤ・シバル6世

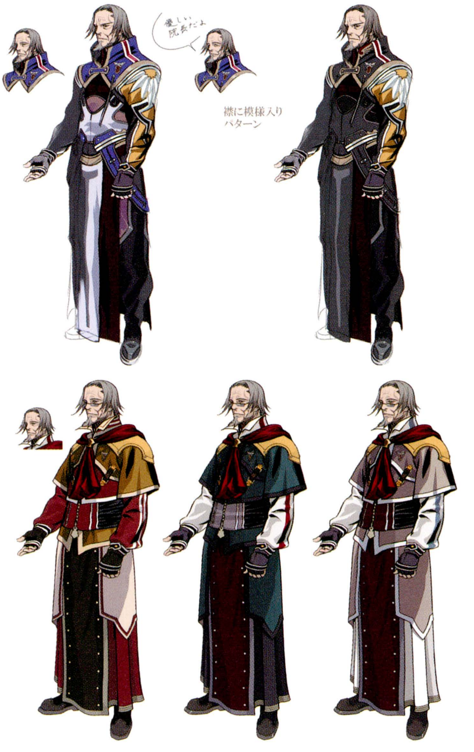
決定稿



CG



カラーバリエーション 初期稿

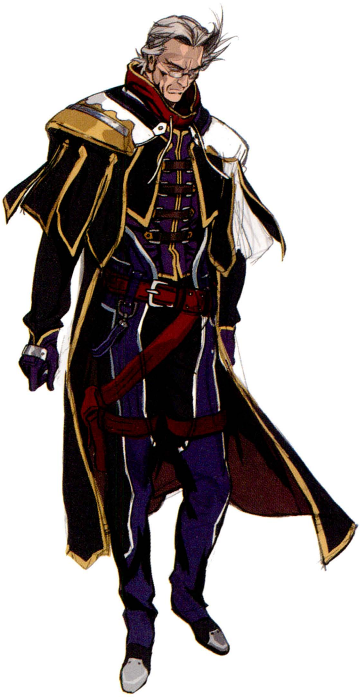


デザイン案 初期稿













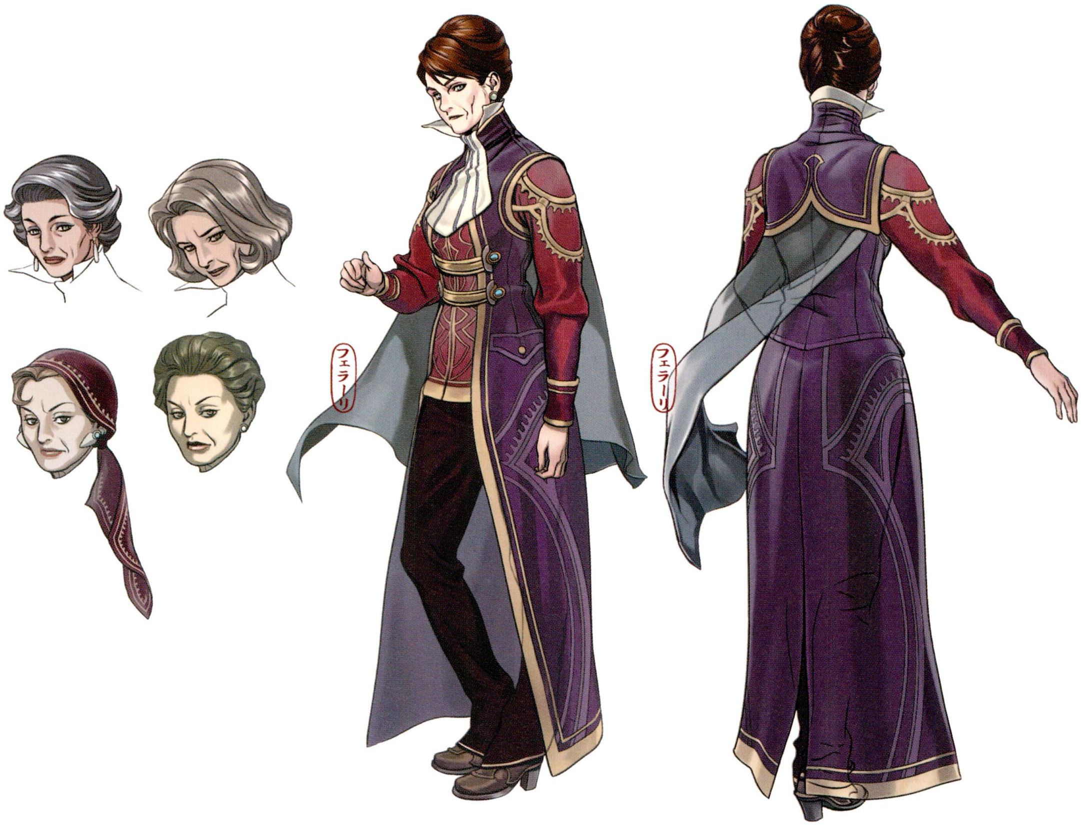
八席議会 軍令部長 スズヒサ・ヒガト



八席議会 学術局局長 ザイドウ・テキセ 初期稿

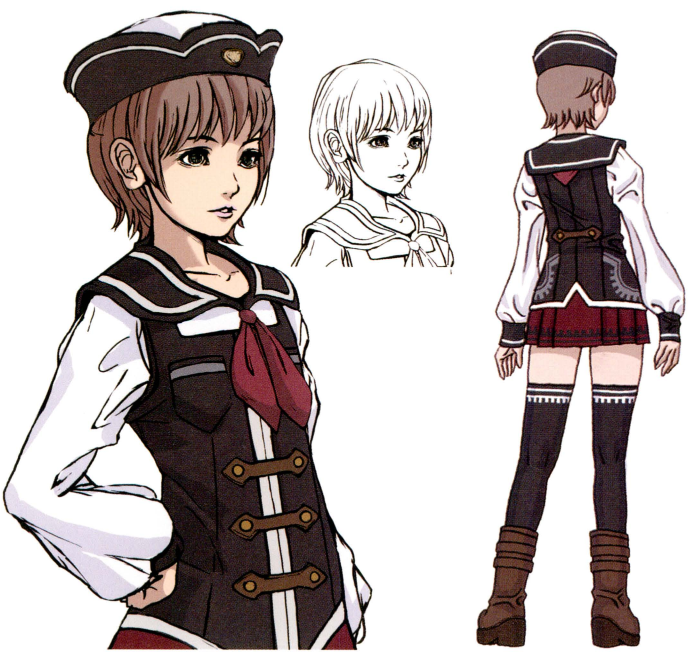


八席議会 院生局局長 ミオツク・オオフマキ



アリア・ルリカラ

決定稿



CG



STAFF'S COMMENT

クラスゼロを担当する従卒ということで年齢に合わせ、可愛らしさを念頭にデザインしました。収録されたボイスを初めて聞いたときと、彼女がたどる過酷な運命の詳細を知ったときは衝撃を受けました。（仲秋）

ナギ・ミナツチ

決定稿



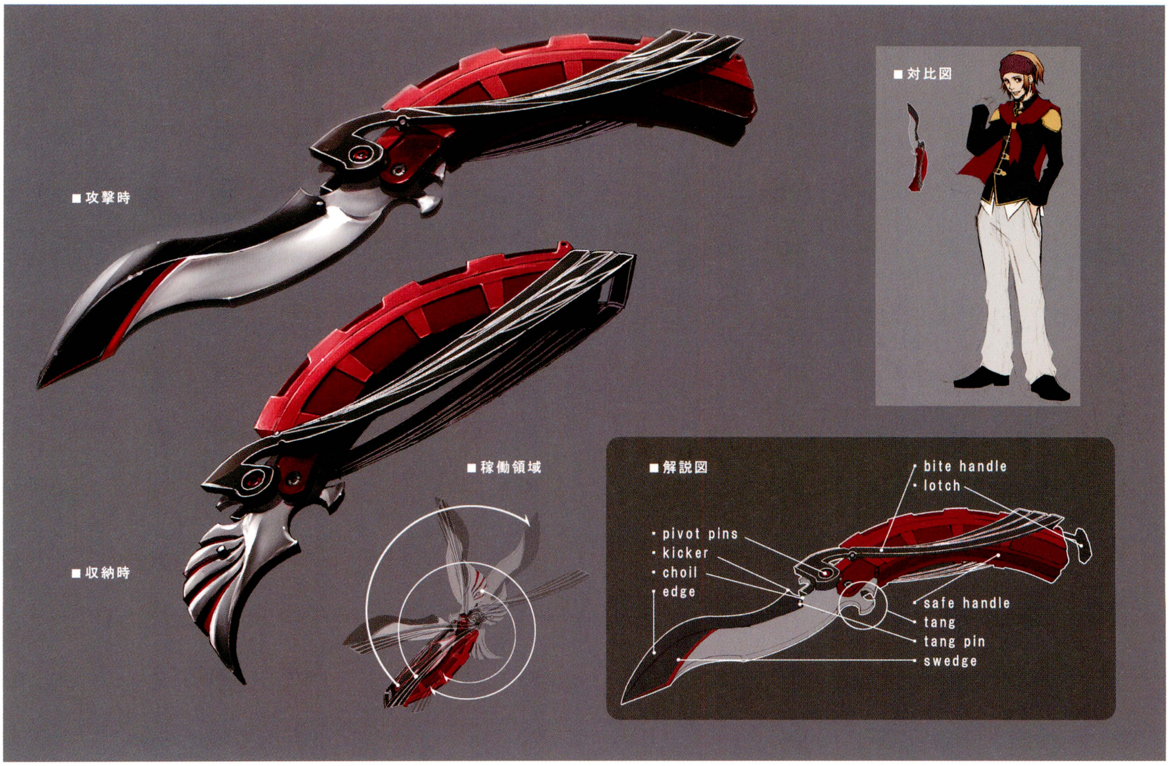
線画



CG



ナギ 武器設定 未採用



カルラ・アヤツギ

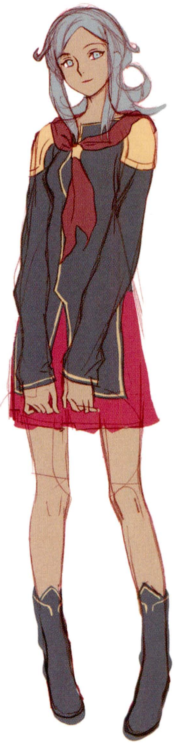
決定稿



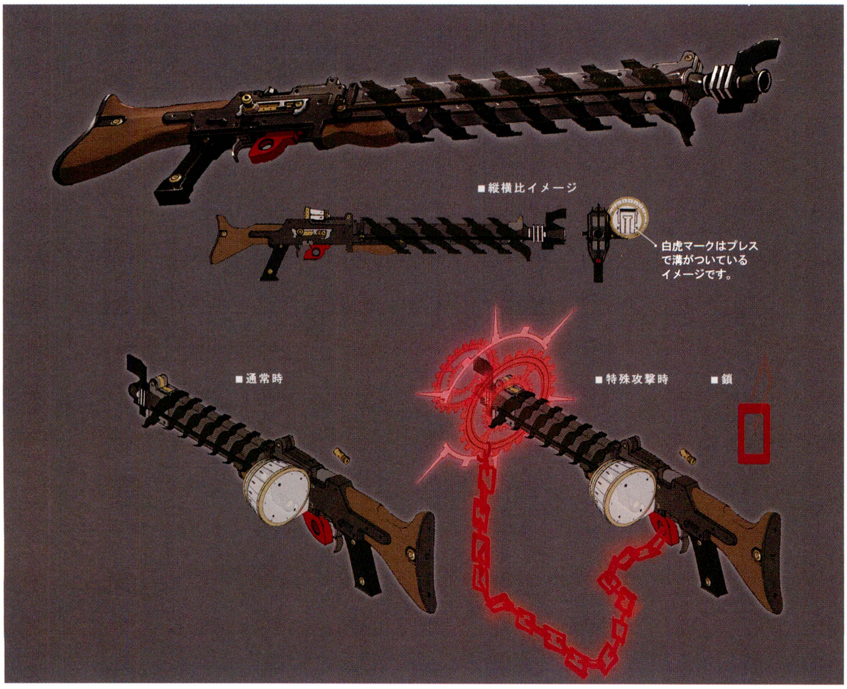
CG



ラフスケッチ 初期稿



カルラ 武器設定 未採用



カルラの姉 未採用



クオン・ヨバツ

決定稿

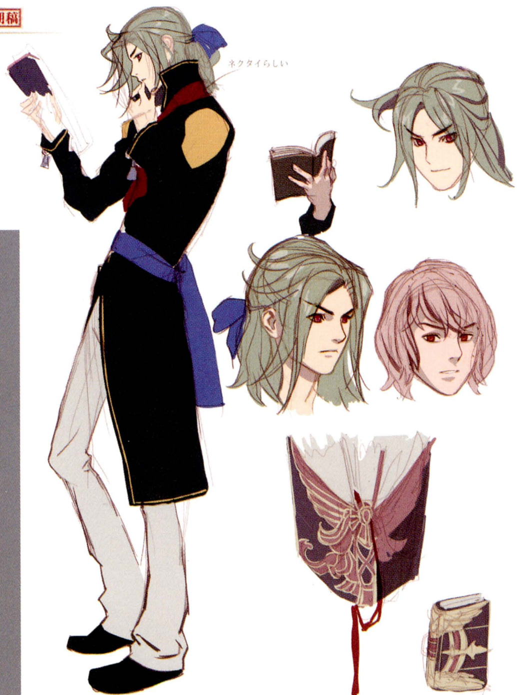


CG



カラーバリエーション 初期稿

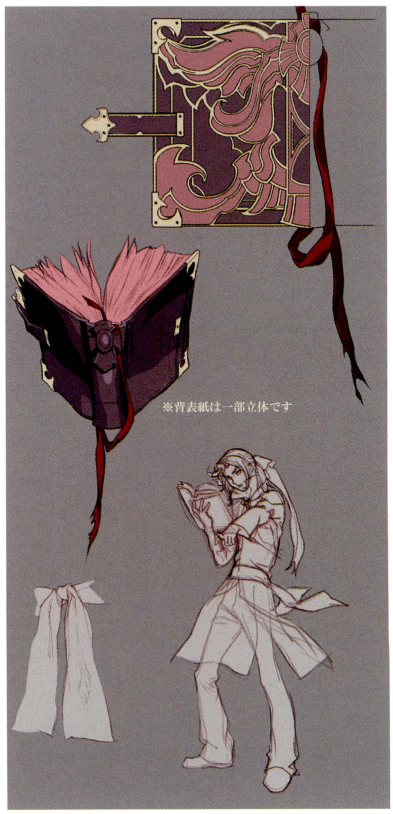




STAFF'S COMMENT

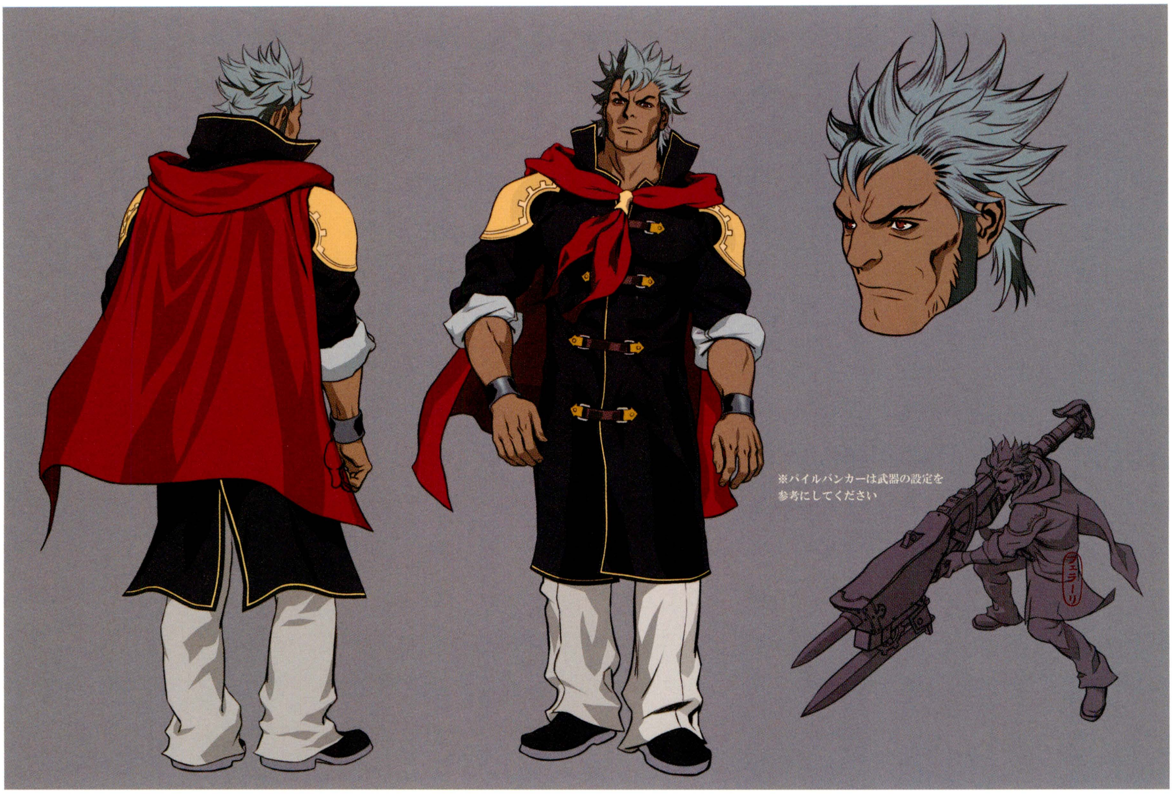
本を読み始めたらすぐ自分の世界に入ってしまい、まわりのことを忘れて考え込んでしまう。そのときには指先で唇や顎を触る(なでる)くせが出るというイメージです。頭が良くて優しそうな外見なのに、突っ込みは鋭いというギャップを出したいと思ってデザインしました。自分の魅力に気付いていないタイプだと思います。(フェラーリ)

クオン 武器設定



リィド・ウルク

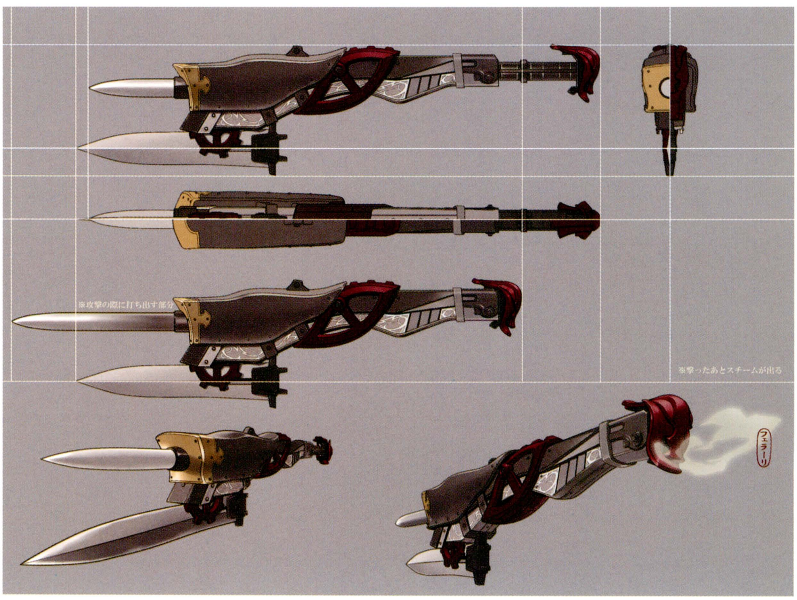
決定稿



CG



リィド 武器設定

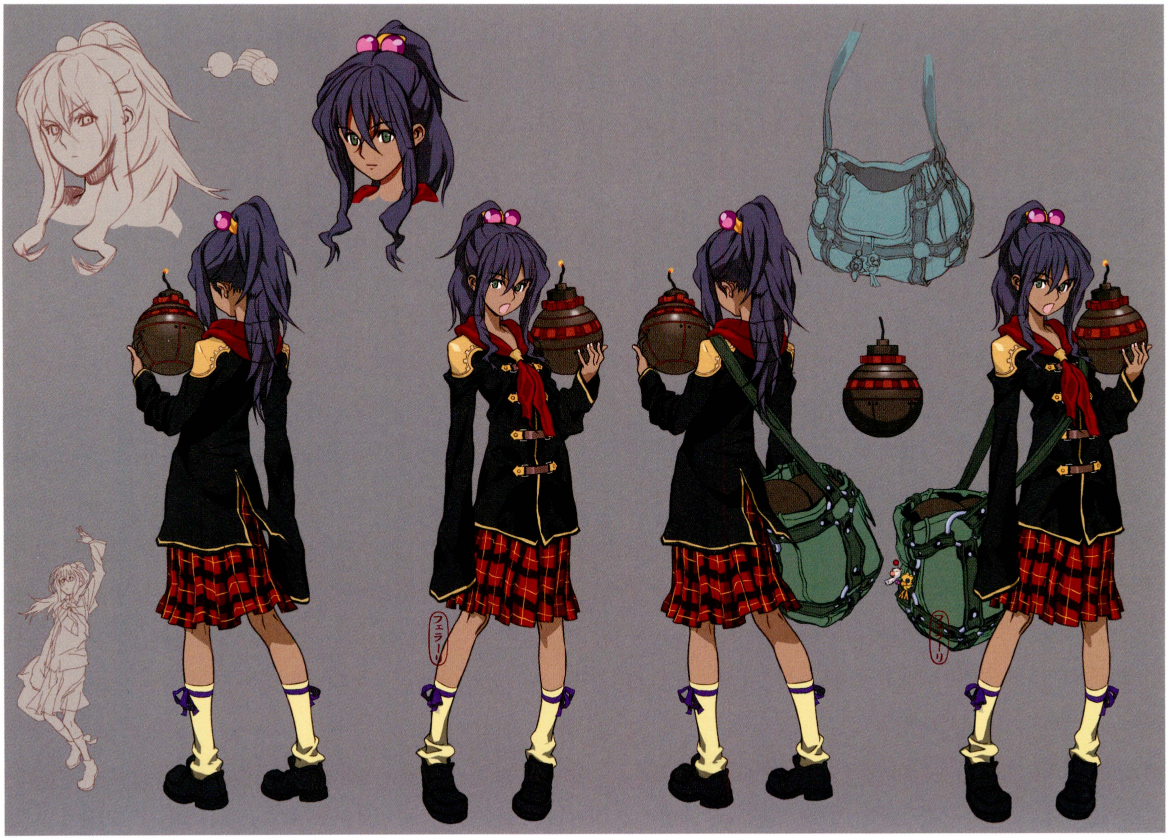


STAFF'S COMMENT

ちゃんとした頭身の仲間がそろうなかで、コイツだけは変わった体形にしてみました。力強い雰囲気を伝えるために上半身を長く、足を短くしています。迷わず行動を起こすキャラクターというイメージでデザインしています。（フェラーリ）

ムツキ・チハラノ

決定稿



CG



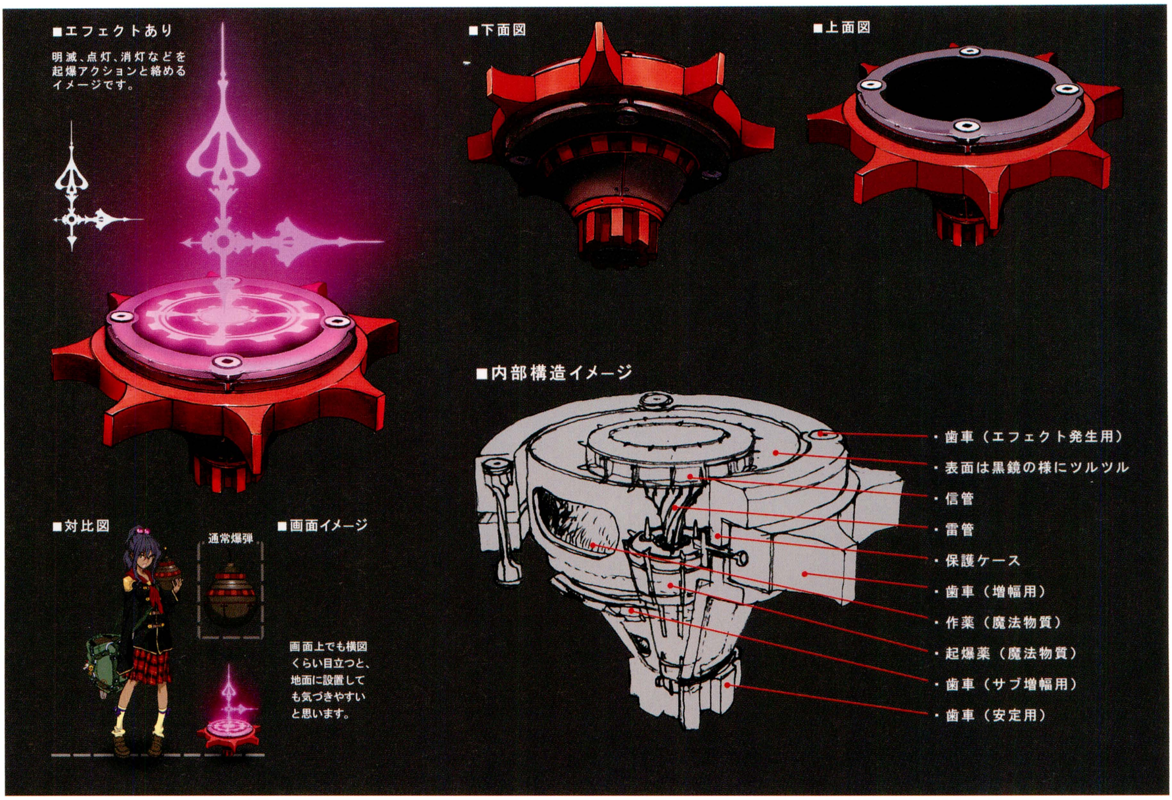
ラフスケッチ 初期稿



STAFF'S COMMENT

イジメられ役でとても可愛いくて、ゲーム中ではもっと活躍して欲しかったですね(笑)。つねに爆弾を持ち歩いている爆弾マニアという設定でした。まだ子供なので制服が体に合わず、スソがゆらゆら揺れているというイメージで描いています。バッグに入っている爆弾が重く、投げるとバランスを崩してしまうような弱々しい女の子です。(フェラーリ)

ムツキ 武器設定 未採用

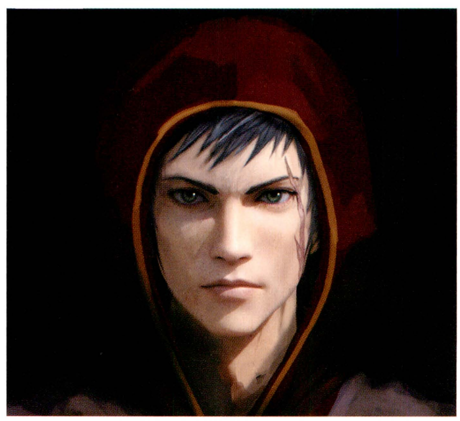


イザナ・クナギリ

CG

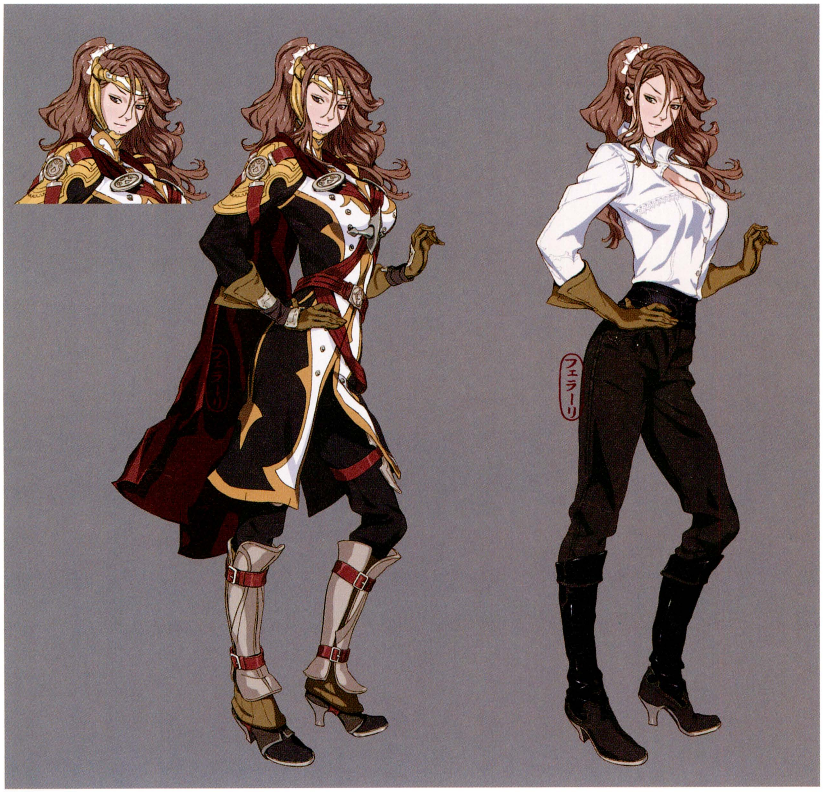


表情詳細



エミナ・ハナハル

決定稿1



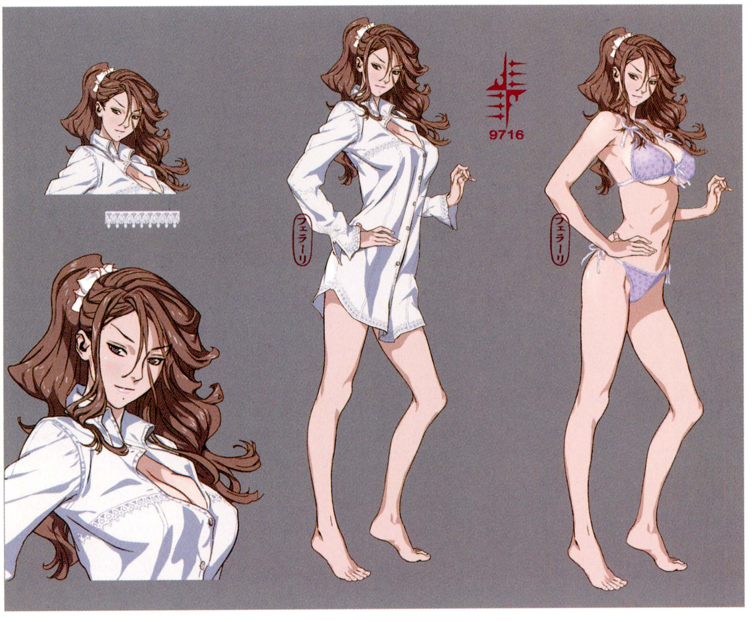
CG



ラフスケッチ 初期稿



決定稿2

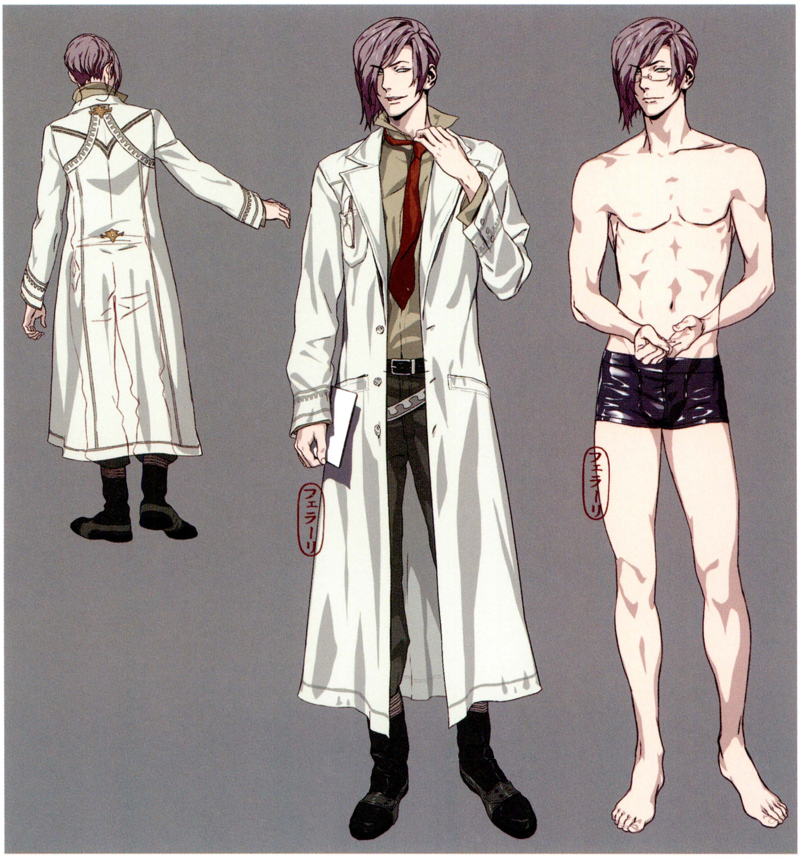


STAFF'S COMMENT

バツグンなシルエットで自分の美しさを磨いている女性です。「スケル」の魔法でだんだん薄着になっていくので、水着っぽく見えるような下着をデザインしてくれというオーダーだったのですが、実際のイベントで黒いランジェリー姿になっているとは思いませんでした。テクスチャーチームのサービスだと思います(笑)。シャツ+ズボン+ブーツの姿が、いちばんセクシーに見えるのは僕だけでしょうか?(フェラーリ)

カヅサ・フタヒト

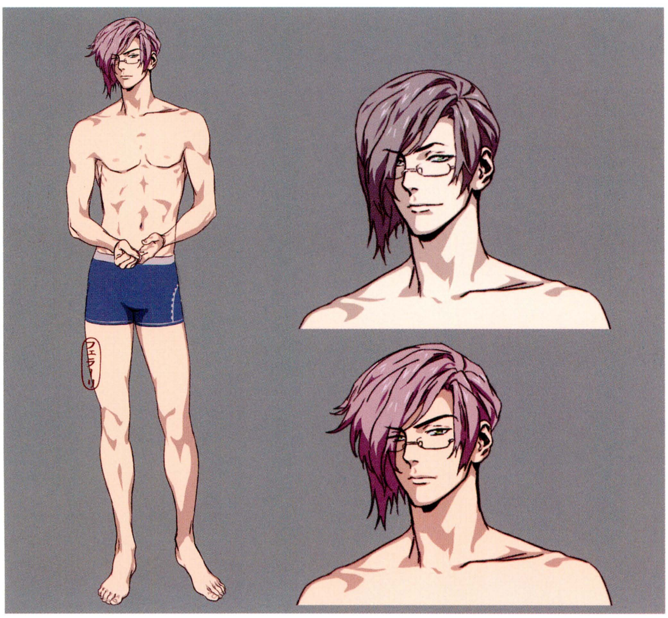
決定稿



CG



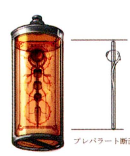
カラーバリエーション 初期稿



カヅサの部屋の標本



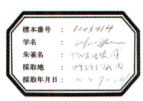
戦没した朱雀武官の
視神経を標本化
したもの。



プレパラート断面



裏面

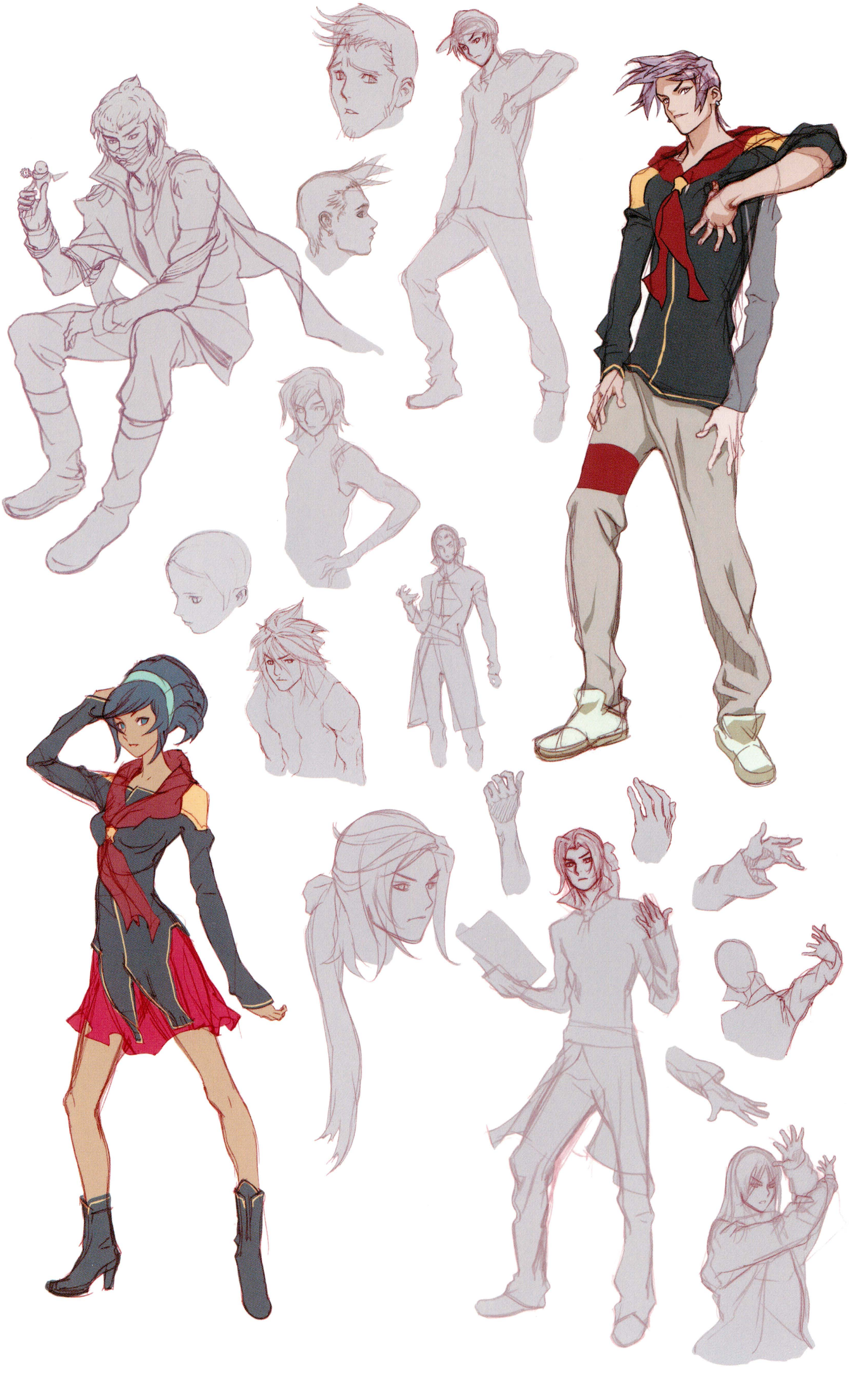


ラベルイメージ

STAFF'S COMMENT

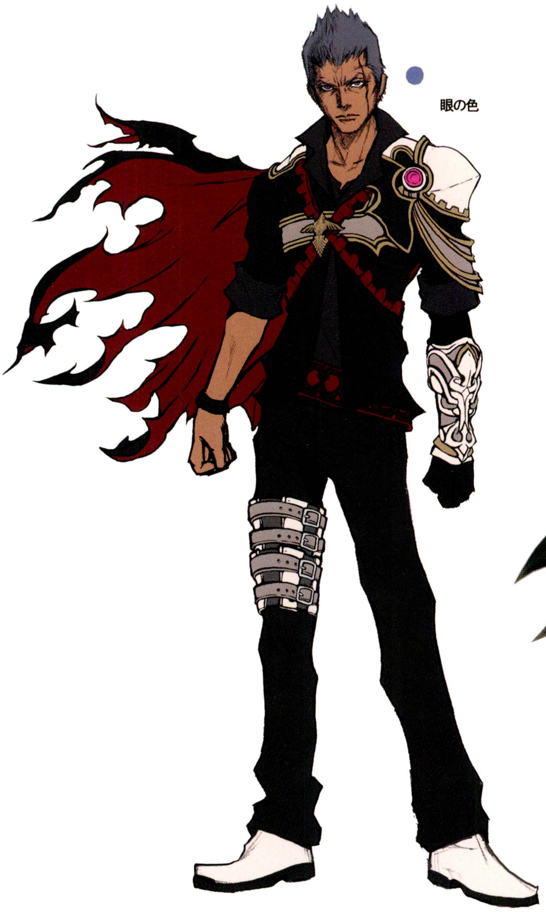
カヅサは「変態的な科学者」という設定でオーダーを受けました（最初期はスポーティなキャラクターでした）。女性スタッフ陣に見てもらったところ、「ほかに美男子が多いのでもっと怪しくして」と依頼を受けたので、修正を加えたりもしています。カヅサも脱ぐということでボクサーブリーフ姿を描いていましたが、ある男性スタッフが「黒い革とかラテックス素材のパンツでいいんじゃないか!?　ホッホッホ!!」とおばさんのような笑い声を出して去っていった結果、決定稿のようなパンツを描くことになりました……。（フェラーリ）

キャラクターデザイン集 初期稿



シュユ・ヴォーグフォウ・ビョウト

決定稿



CG



線画



シュユ 武器設定

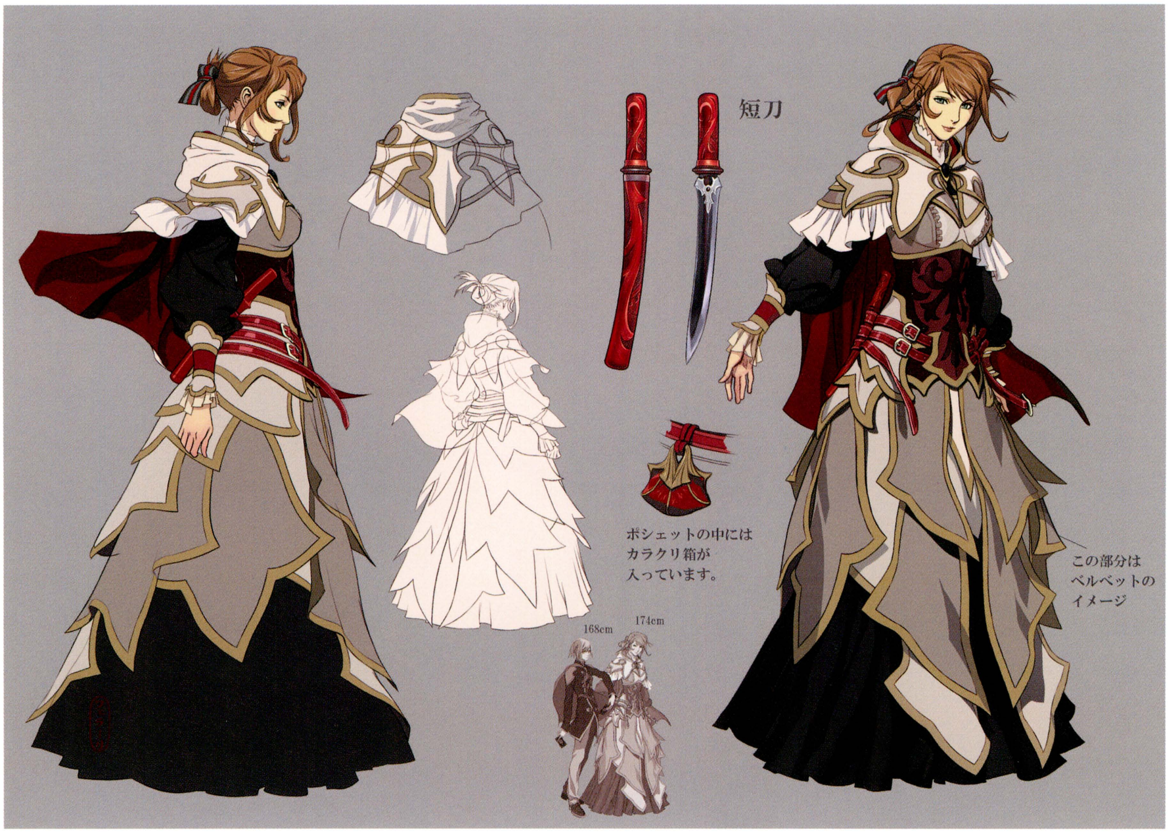


能力発動時設定



セツナ

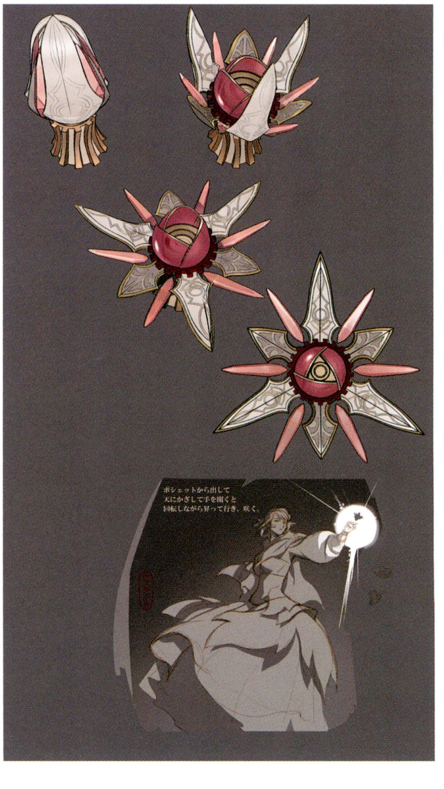
決定稿



CG



セツナ 召喚具設定



能力発動時設定



カラーバリエーション 初期稿



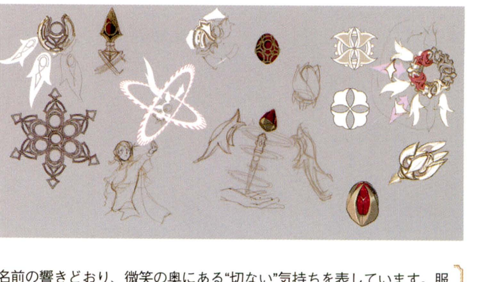
ラフスケッチ 初期稿



召喚具デザイン案1 初期稿



召喚具デザイン案2 初期稿



STAFF'S COMMENT

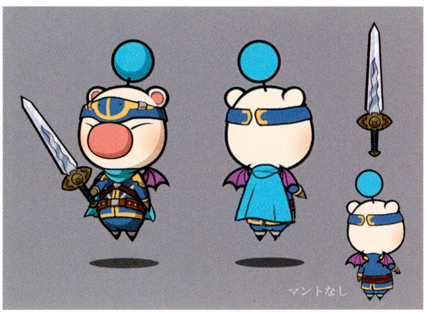
予想外にデザインが難しいキャラクターでした。お姫様のような容姿でありながら名前の響きどおり、微笑の奥にある"切ない"気持ちを表しています。服のデザインは秋の葉っぱをイメージして描きましたが、ポリゴン容量を考えると柔らかな動きの表現は難しかったかもしれません……。（フェラーリ）

クランベリーナイツ

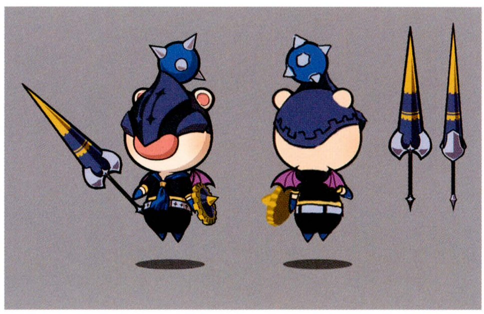
CG



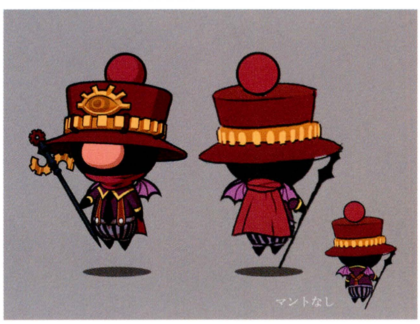
1組モーグリ



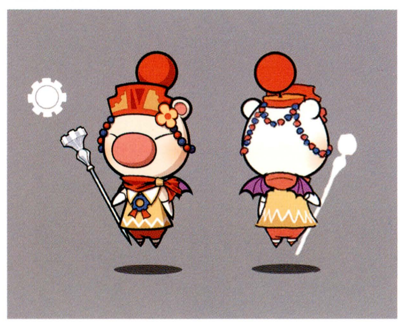
2組モーグリ



3組モーグリ



4組モーグリ



5組モーグリ



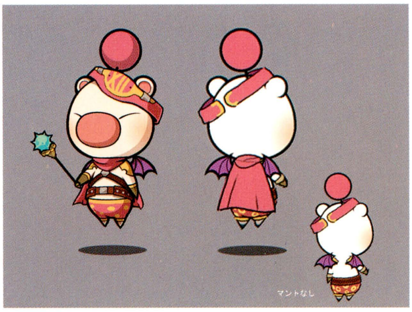
6組モーグリ



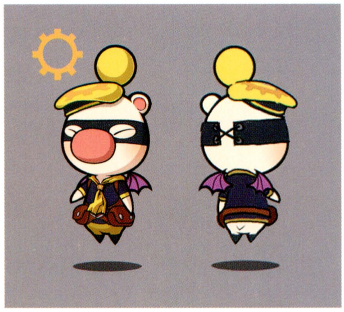
STAFF'S COMMENT

全クラス分、残り12体のモーグリを短期間でデザインする必要があり、社内の「山手」、「岩佐」という2人にデザインを依頼しました。モーグリそれぞれの衣装に歴代『FF』シリーズのエッセンスが取り込まれているのがわかると思います。(仲秋)

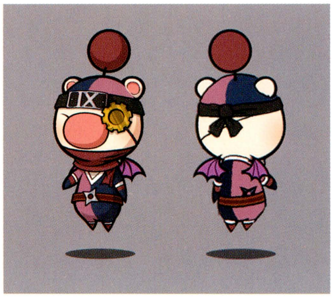
7組モーグリ



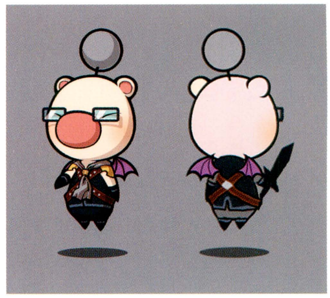
8組モーグリ



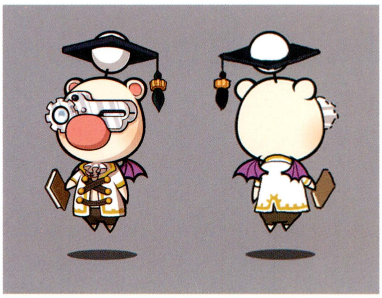
9組モーグリ



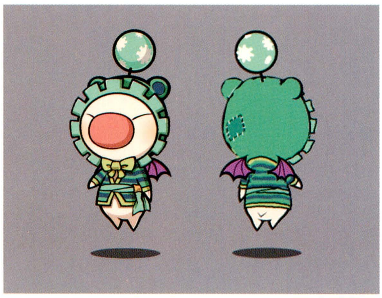
10組モーグリ



11組モーグリ



12組モーグリ



0組モーグリ&クラサメのトンベリ&朱雀四天王のサボテンダー



決めポーズ！

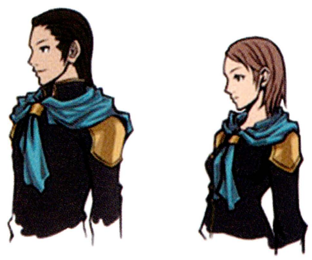


STAFF'S COMMENT

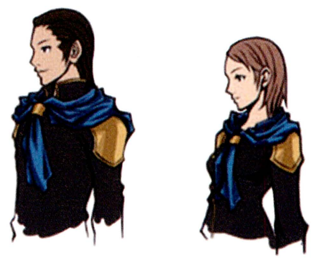
3体がセットで描かれている理由は、当初軍神としてデザインされていたからです。召喚すると、パーティ全員が強制的にこの3体に変わって戦うというバトル内容でした。モーグリたちの総称「クランベリーナイツ」は、もともとこの3体のチーム名として考案されました。（仲秋）

候補生マントカラーバリエーション

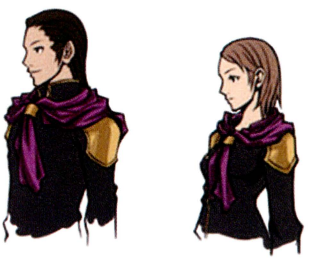
1組（水色）



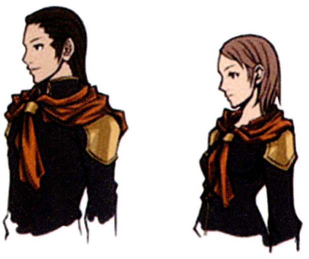
2組（青色）



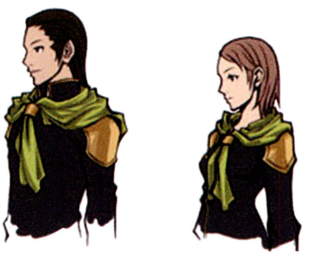
3組（紫色）



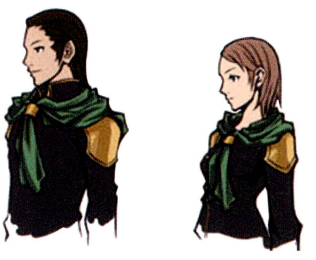
4組（橙色）



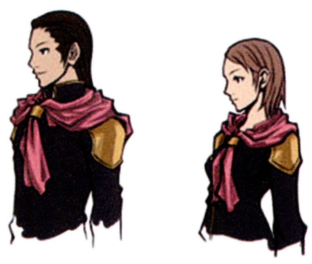
5組（黄緑色）



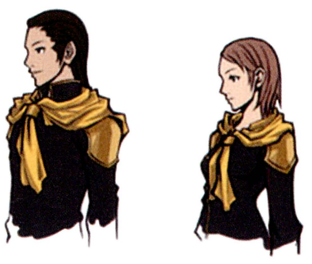
6組（緑色）



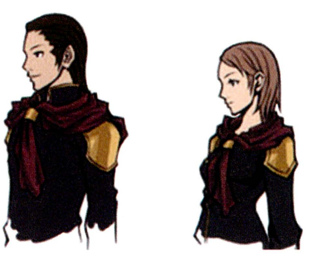
7組（桃色）



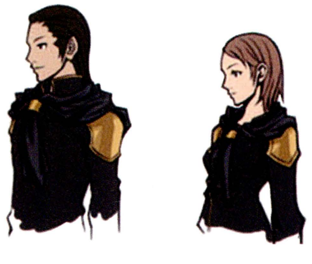
8組（黄色）



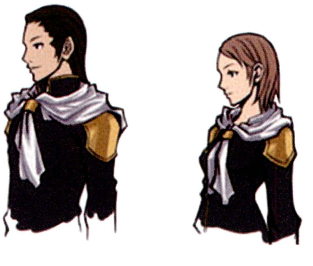
9組（暗赤色）



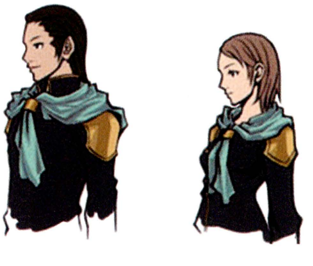
10組（黒色）



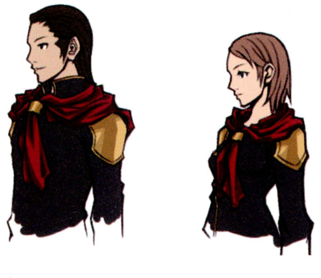
11組（白色）



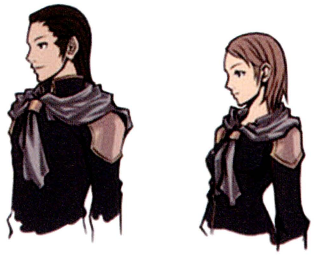
12組（若葉色）



0組（朱色）

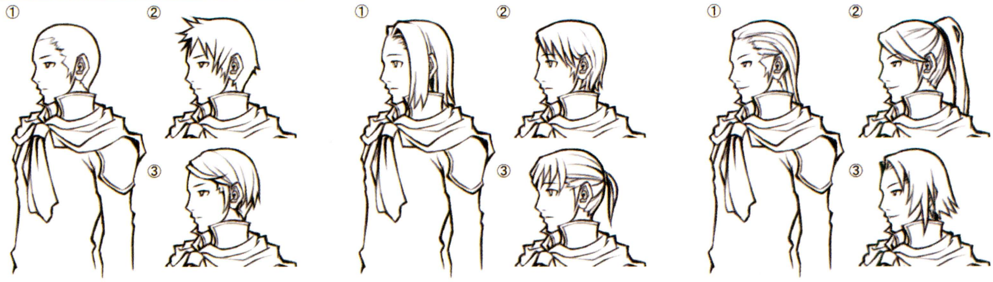


訓練生（灰色）

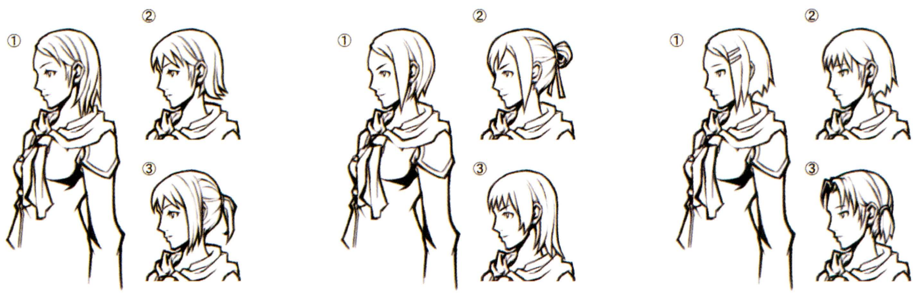


候補生フェイスバリエーション 初期稿

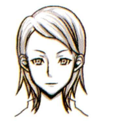
デザイン案（男）



デザイン案（女）



・髪型は7：3わけにしてます

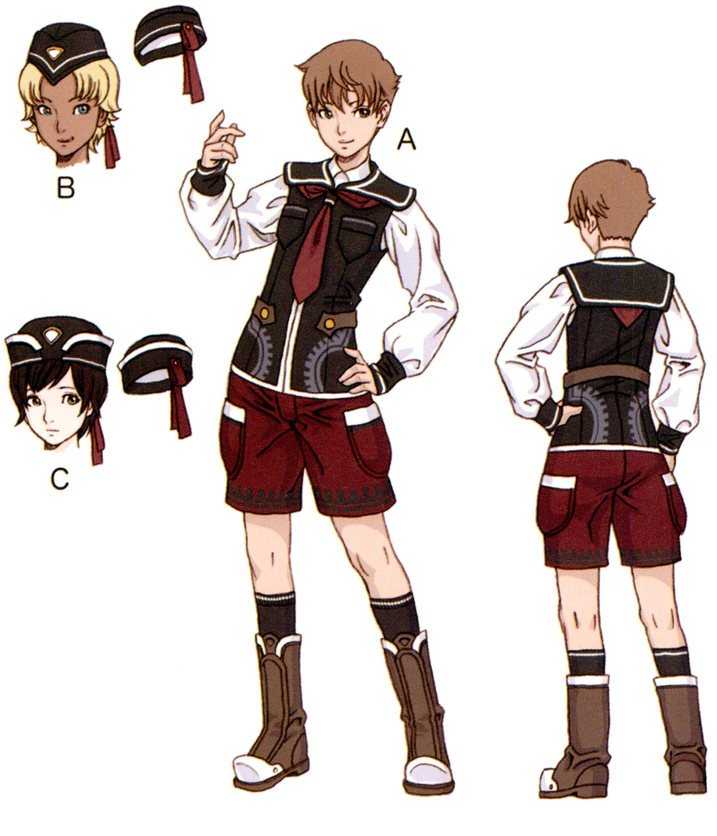


・両方の耳に髪をかけてます

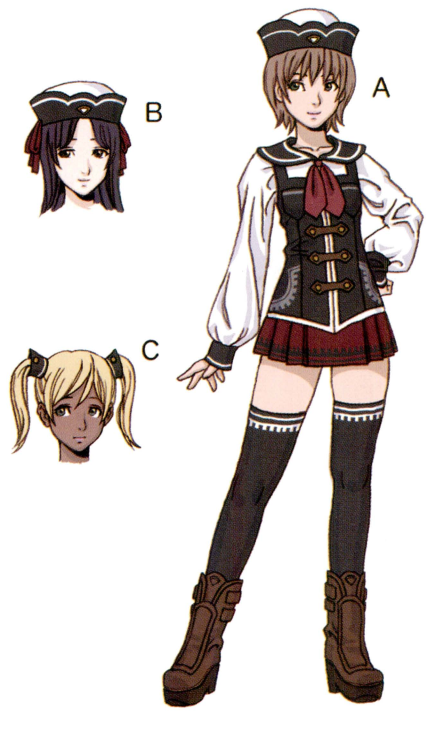


従卒

決定稿（男）



決定稿（女）

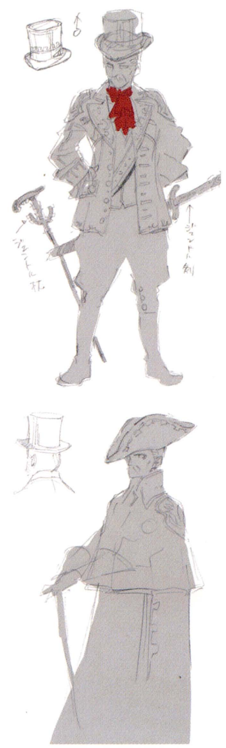


朱雀武官

決定稿（男）



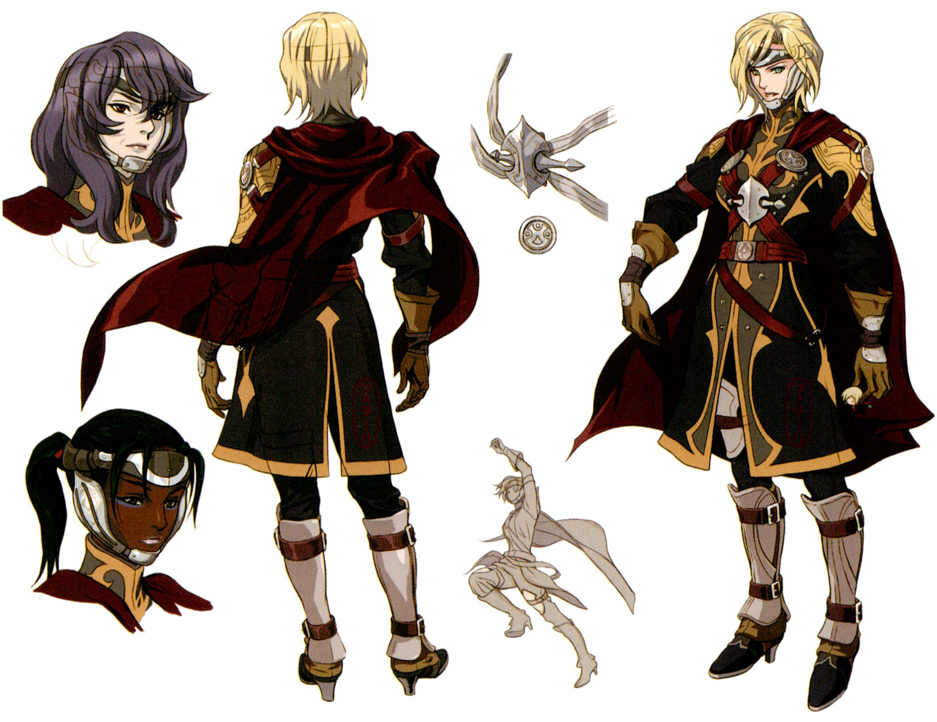
デザイン案（男） 初期稿



デザイン案（女） 初期稿

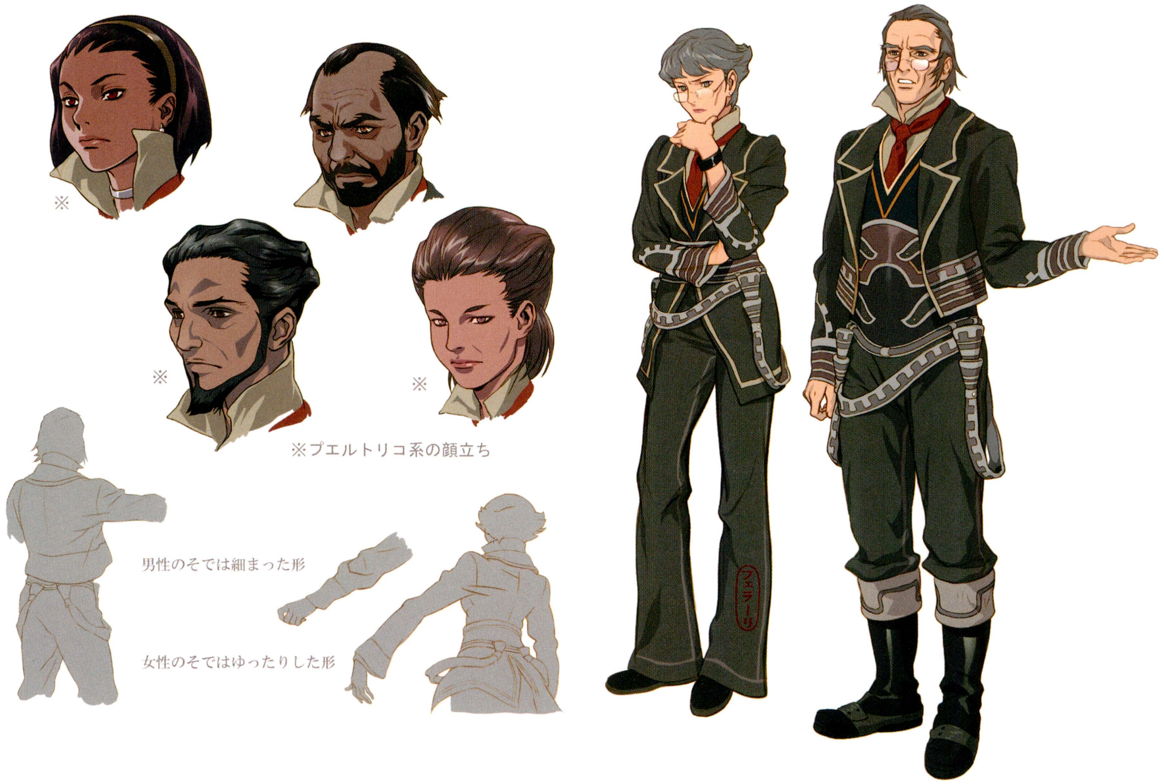


決定稿（女）



朱雀文官

決定稿



デザイン案（女） 初期稿



デザイン案（男） 初期稿



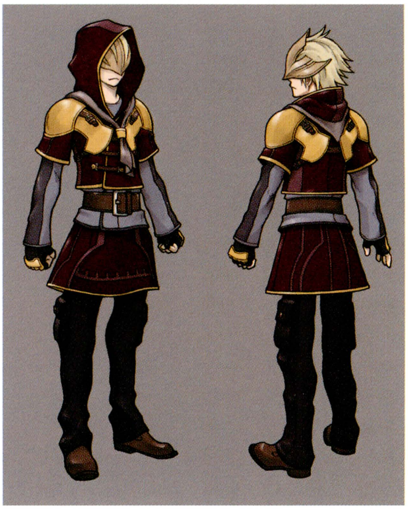
朱雀兵

決定稿（女）



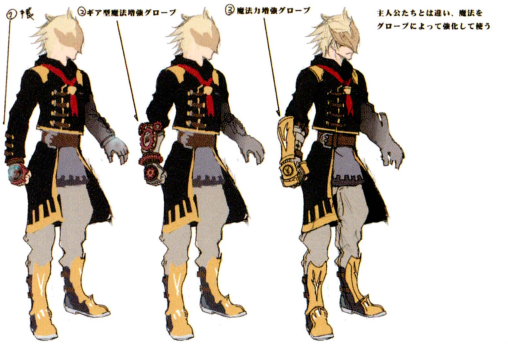


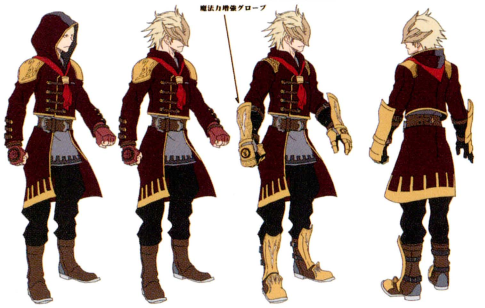
決定稿（男）

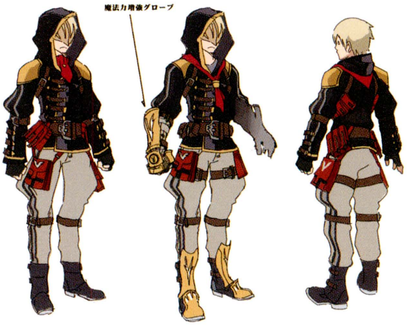


デザイン案1 初期稿











デザイン案2 初期稿



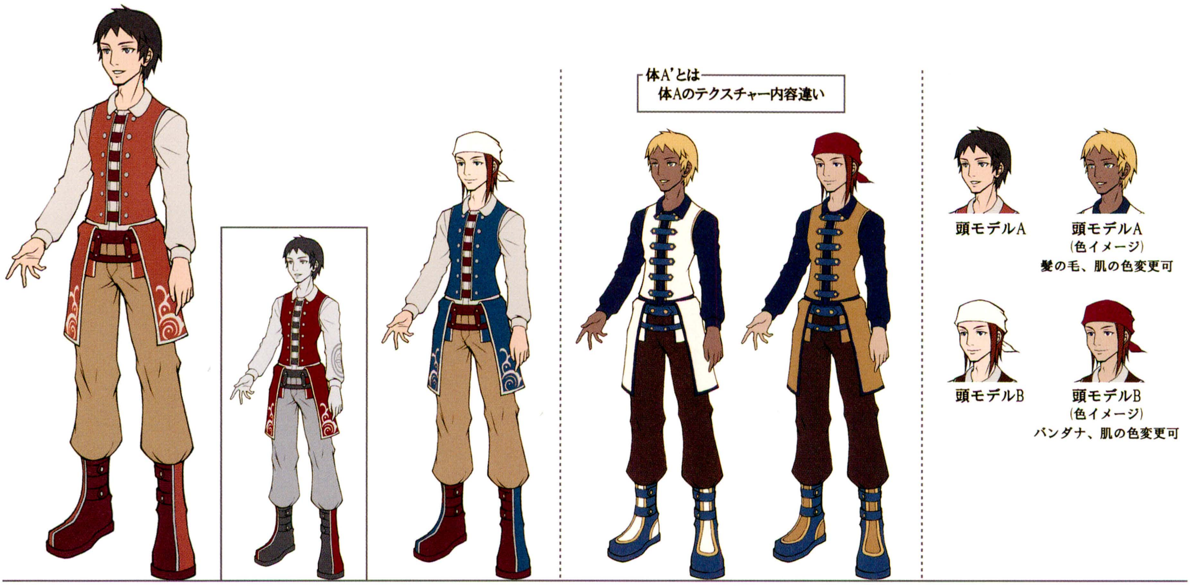


チョコボ



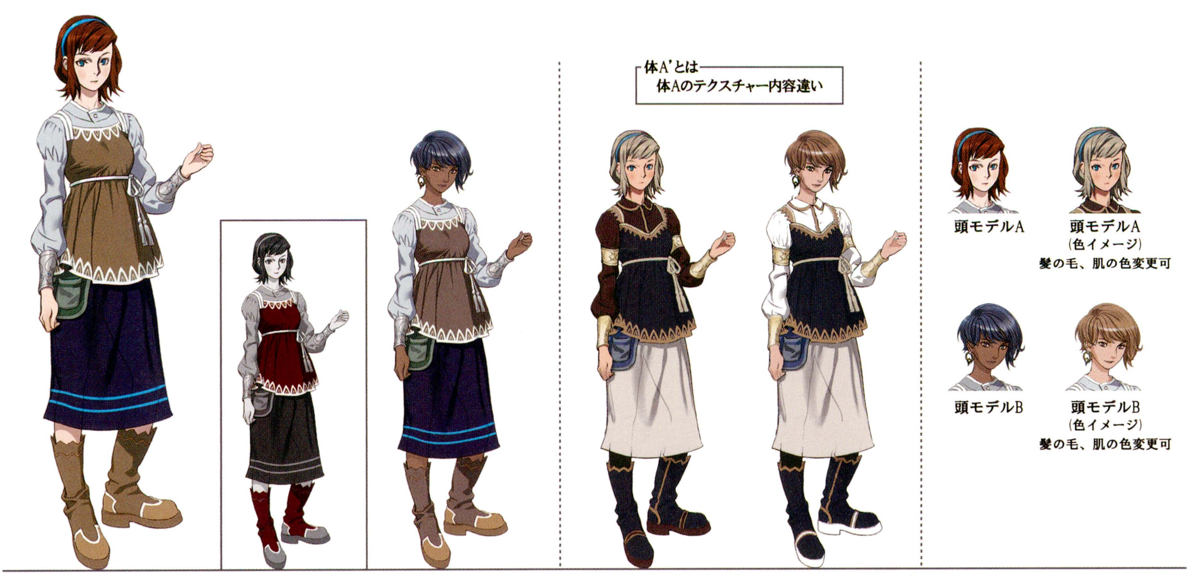
朱雀の民

大人（男）



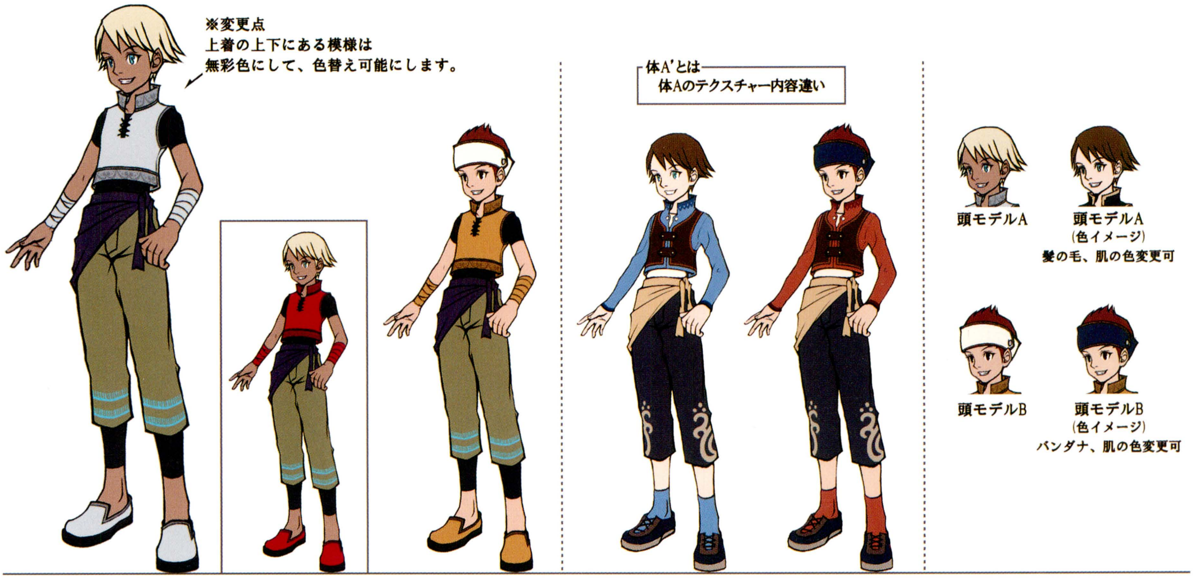
頭モデルA+体モデルA（基本）　赤:色替え可能箇所　頭モデルB+体モデルA（色イメージ）　頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考）　頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

大人（女）



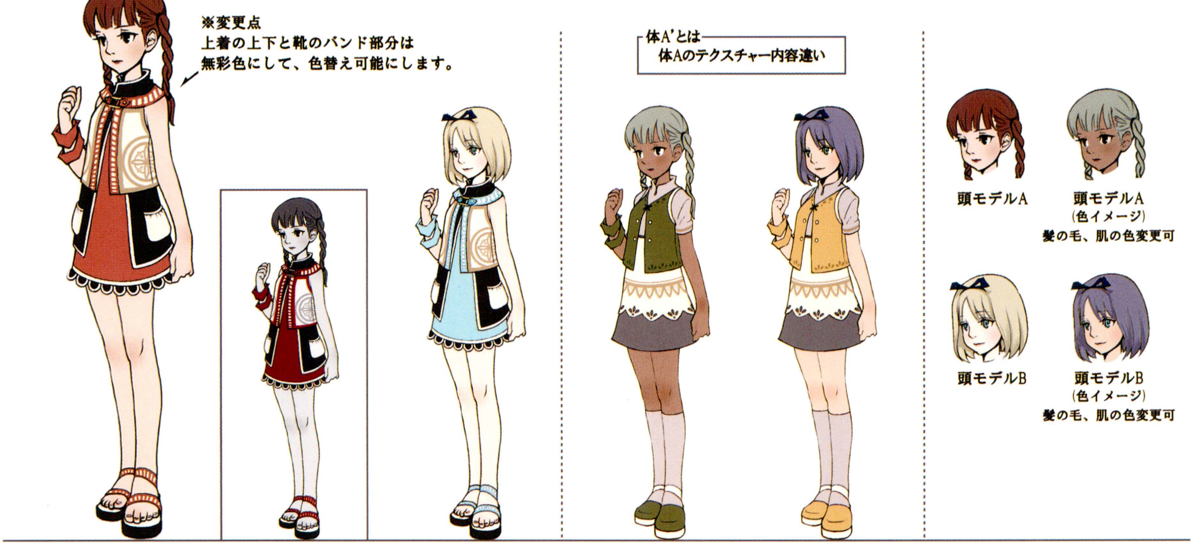
頭モデルA+体モデルA（基本）　赤:色替え可能箇所　頭モデルB+体モデルA（色イメージ）　頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考）　頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

子供（男）



頭モデルA+体モデルA（基本）　赤:色替え可能箇所　頭モデルB+体モデルA（色イメージ）　頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考）　頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

子供（女）



頭モデルA+体モデルA（基本）　赤:色替え可能箇所　頭モデルB+体モデルA（色イメージ）　頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考）　頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

STAFF'S COMMENT
朱雀の民の服装は中世ヨーロッパがベースイメージで、布地の折り返しや文様、裁断を独特な形状にして、異世界ファンタジーの表現を試みました。（仲秋）

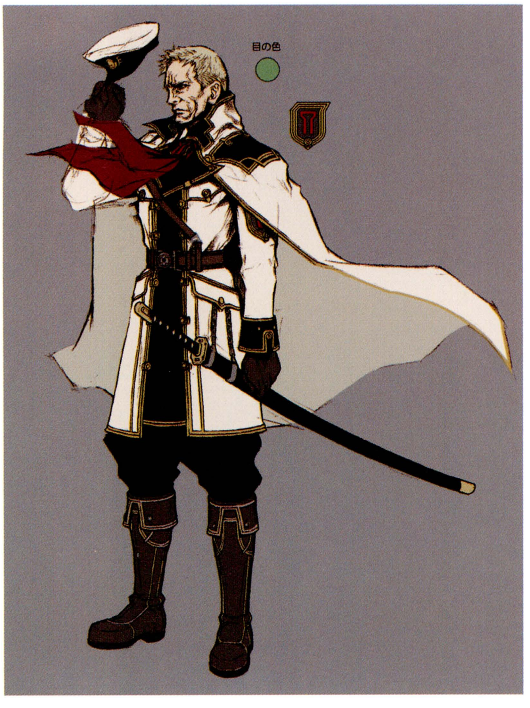
CHARACTER/BYAKKO

キャラクター／白虎

白虎クリスタルを擁するミリテス皇国のキャラクターは、どれも白や黒を基調とした軍服が印象に残る。
クリスタルの力を利用したメカニカルな武具だけでなく、刀や斧など古風な武器を身につけているのもポイントだ。

シド・オールスタイン

決定稿



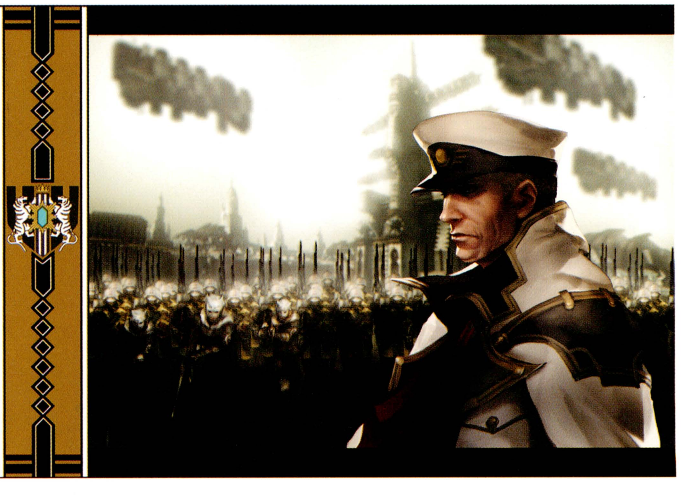
CG



線画

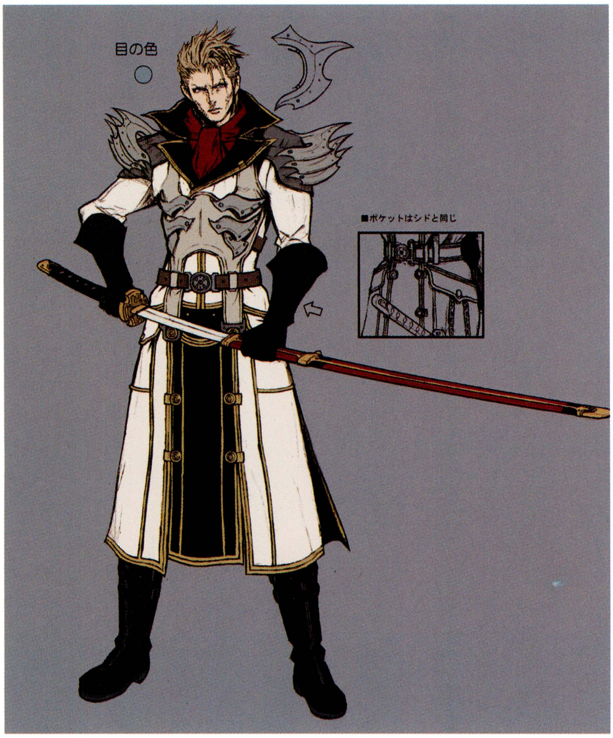


イメージイラスト



カトル・バシュタール

決定稿



CG



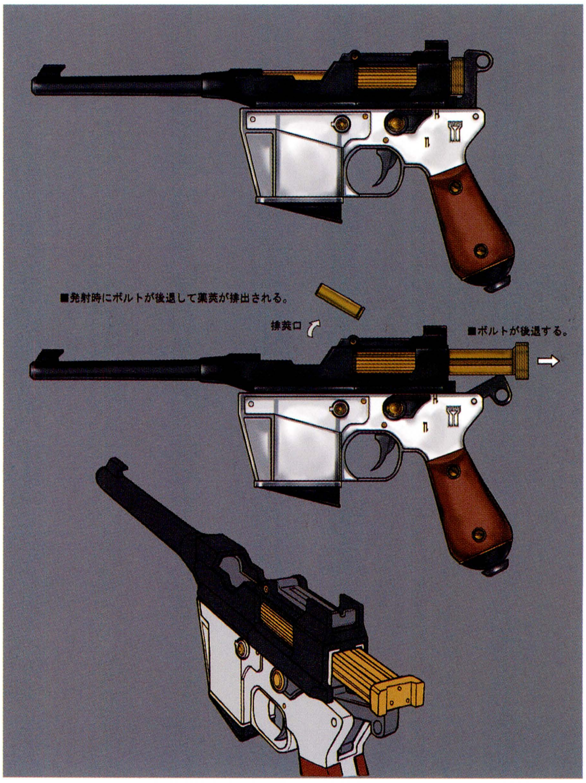
線画



眼帯設定

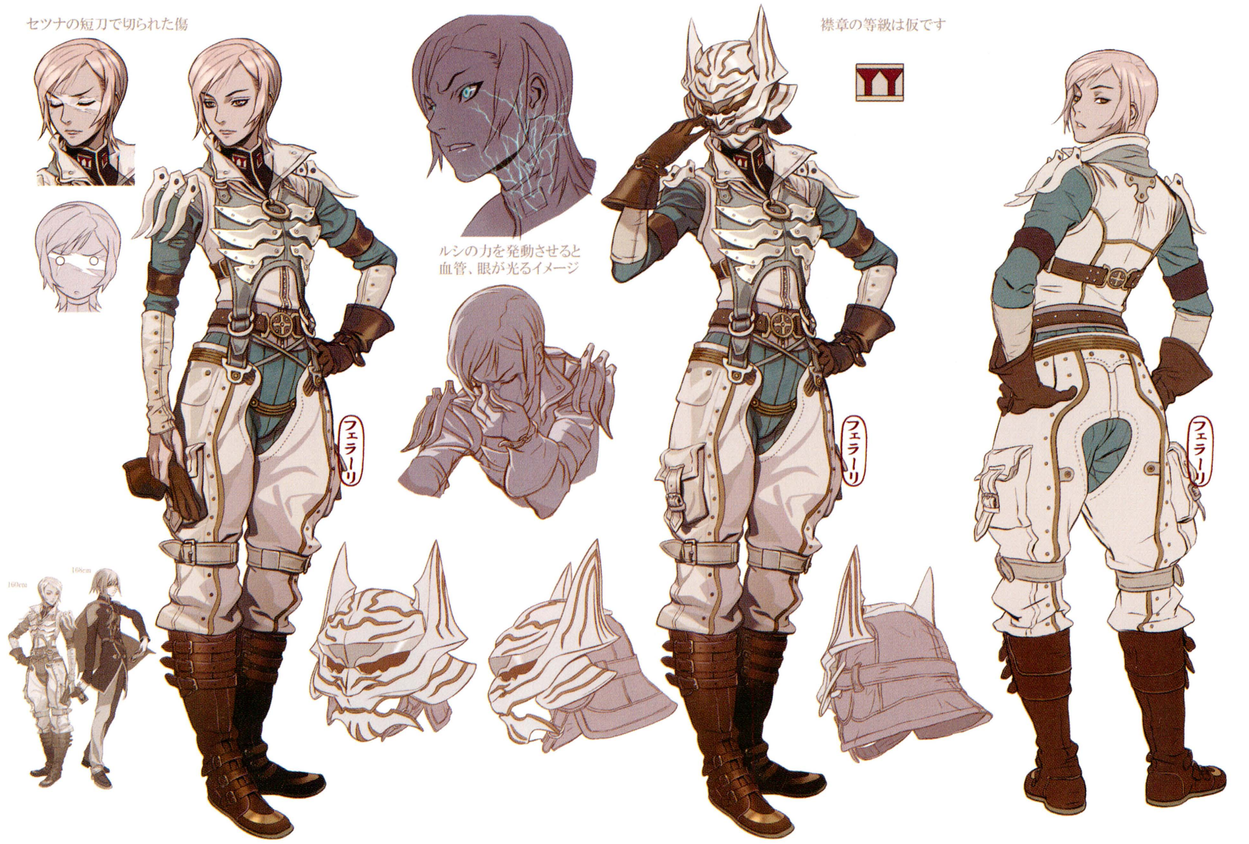


カトル 拳銃設定



クンミ・トゥルーエ

決定稿



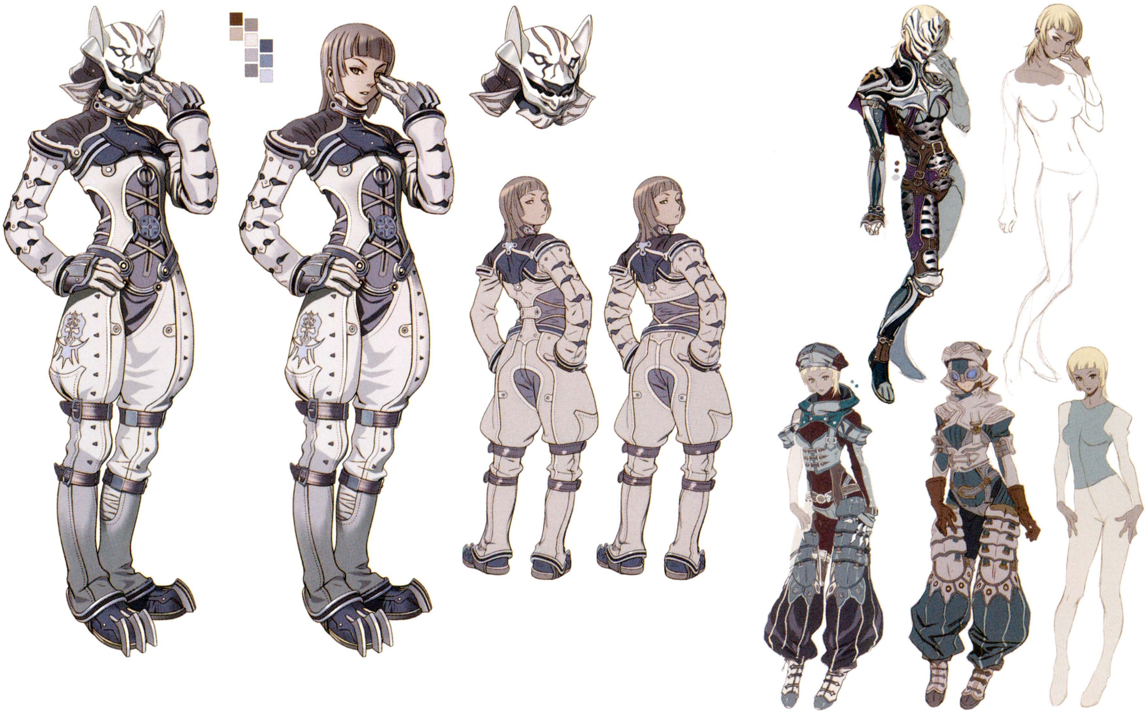
CG

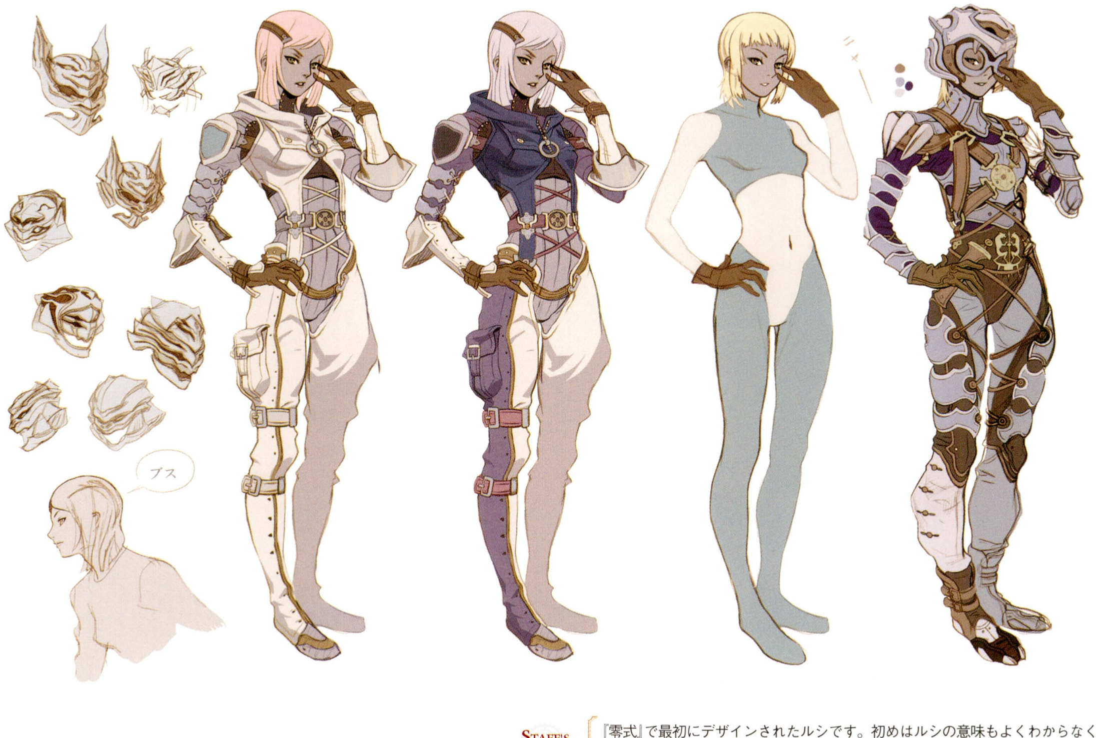


能力発動時設定



デザイン案 初期稿



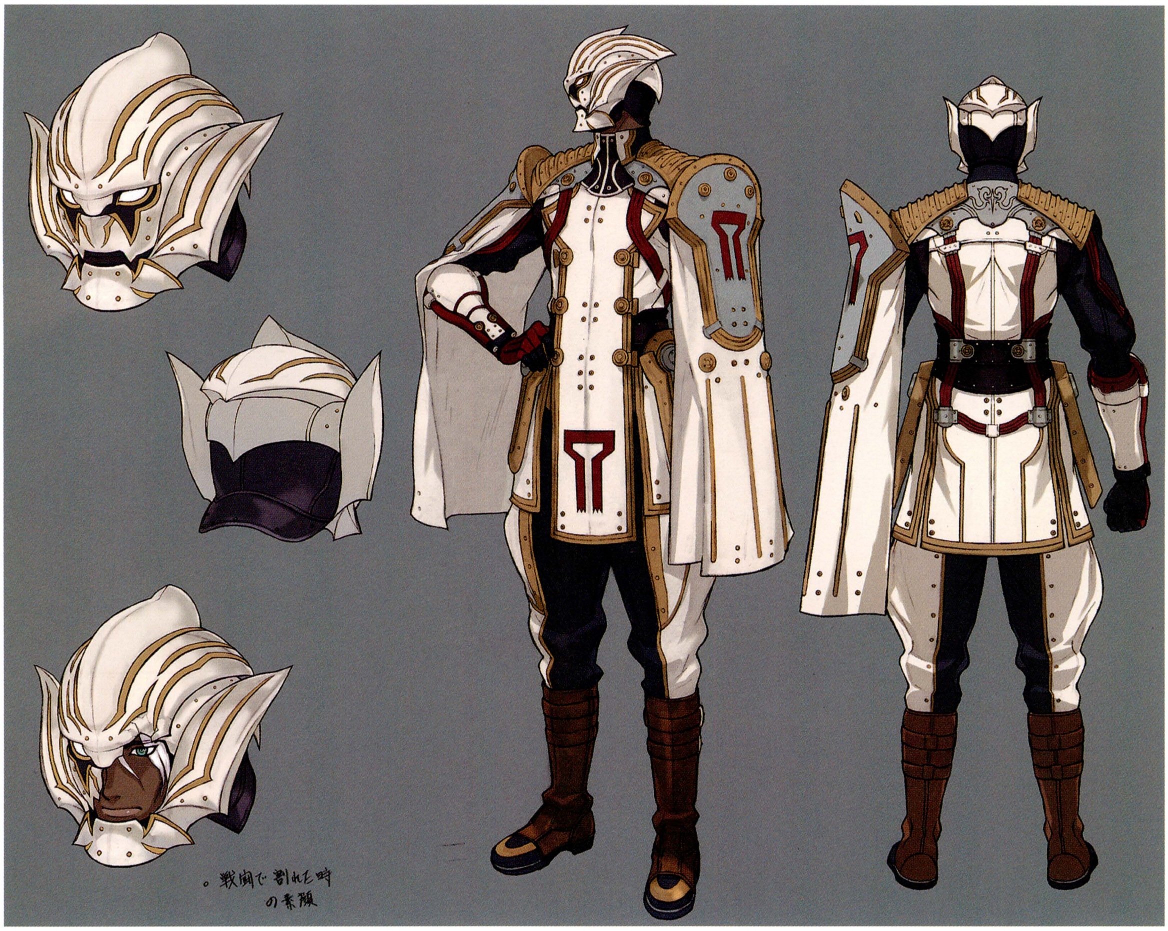


STAFF'S COMMENT

『零式』で最初にデザインされたルシです。初めはルシの意味もよくわからなくて、イメージをつかむのは難しかったです。自分の勝手なイメージですが、彼女は身長の低さにコンプレックスを持っていて、それを言われるとツンツンしてしまうような性格だと想像しながらデザインしました。（フェラーリ）

ニンブス

決定稿



CG



能力発動時設定

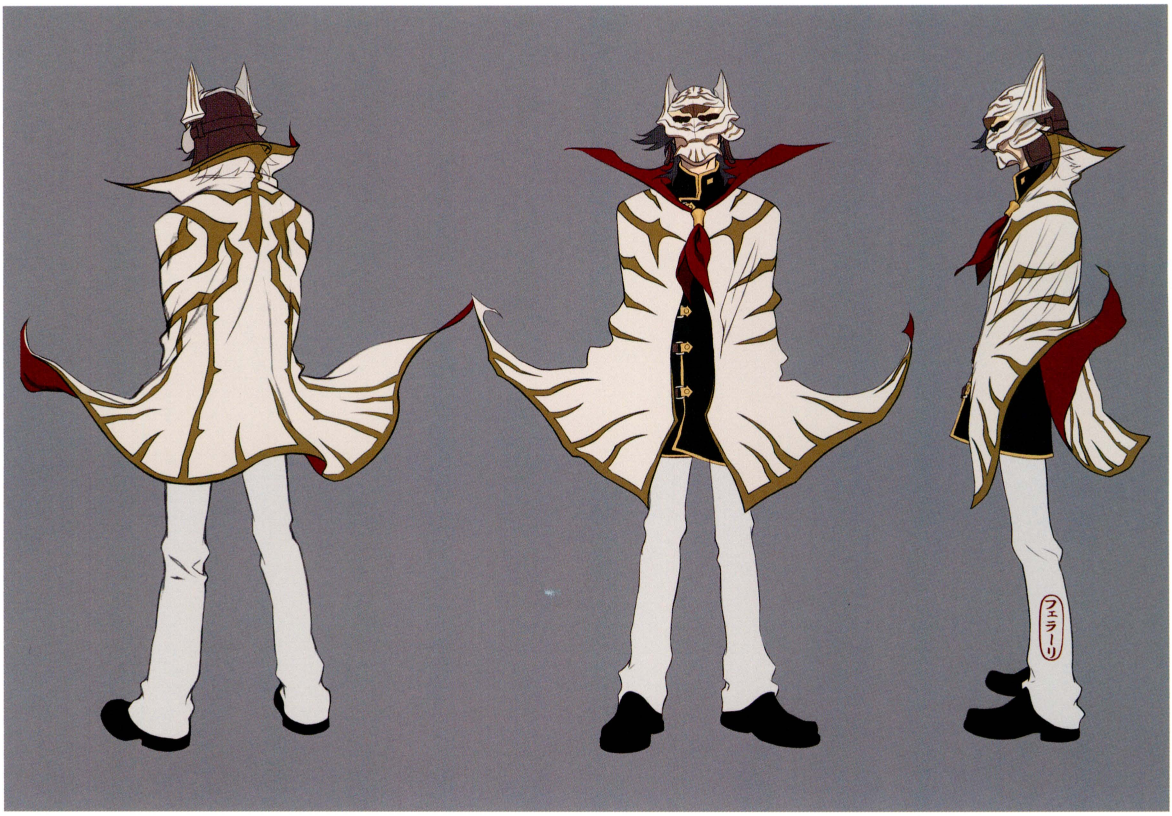


STAFF'S COMMENT

当初はかなりメカメカしいデザインでした。ルシの力を増幅させる巨大な機械を両肩に載せていましたが、それだと機械によってルシの力を得たようなイメージになってしまうとの指摘がありまして、現在のデザインになりました。両肩の盾はその名残です。仮面の下がイケメンなのは鉄板です！（三原）

謎のルシ（マキナ）

マント&仮面 初期稿



能力発動時設定



皇国武官

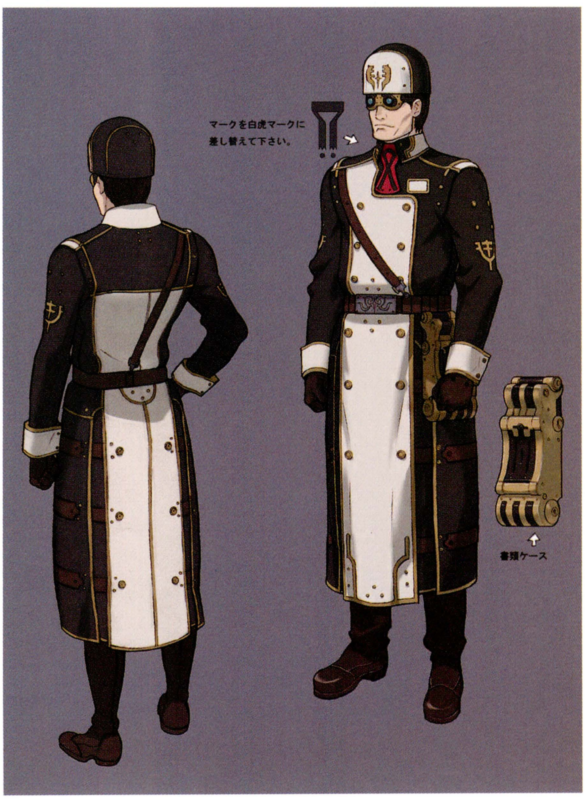




STAFF'S COMMENT

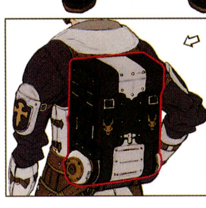
中世と近代との境で、武器が剣から銃へと移行し、鎧と軍服とが混在したデザインです。スカーフや肩口に皇国軍のマークを入れて統一感を出しました。そのほか武官、文官などは見分けがつきやすいように、頭に何を被っているかで所属がわかるようにしています。（三原）

皇国文官



皇国兵



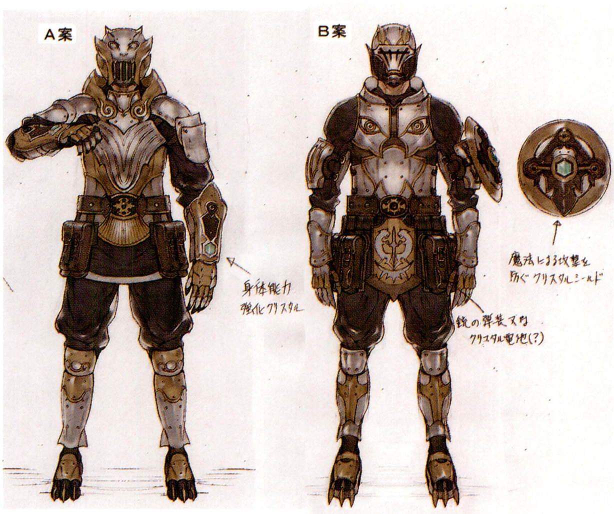


強化兵

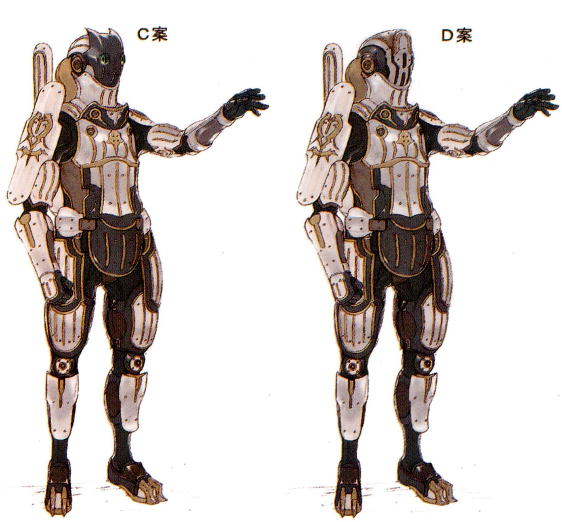
決定稿



デザイン案1 初期稿



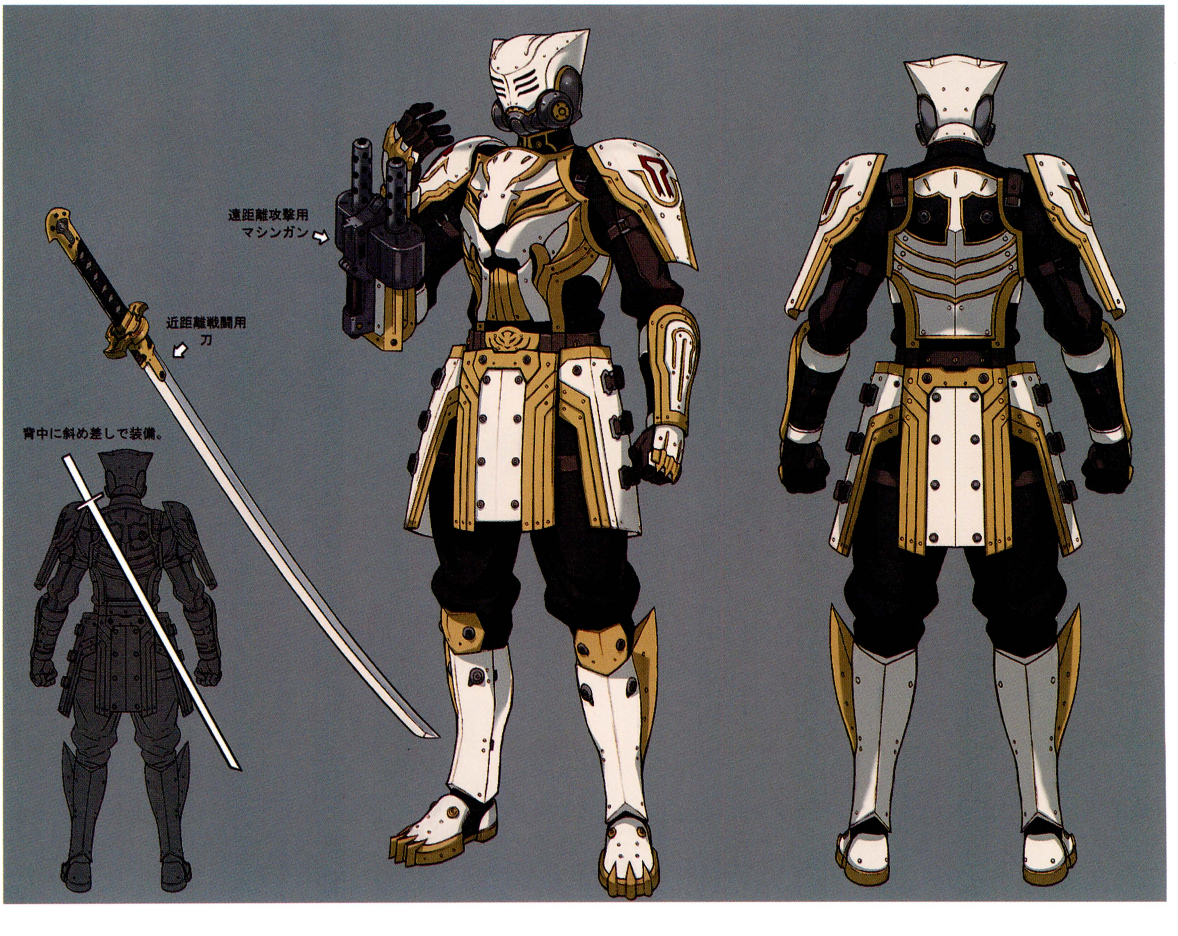
デザイン案2 初期稿



突撃兵


■のぞき穴で抜きになっています。
■電撃を発生する
クリスタル電池が
入っているイメージ

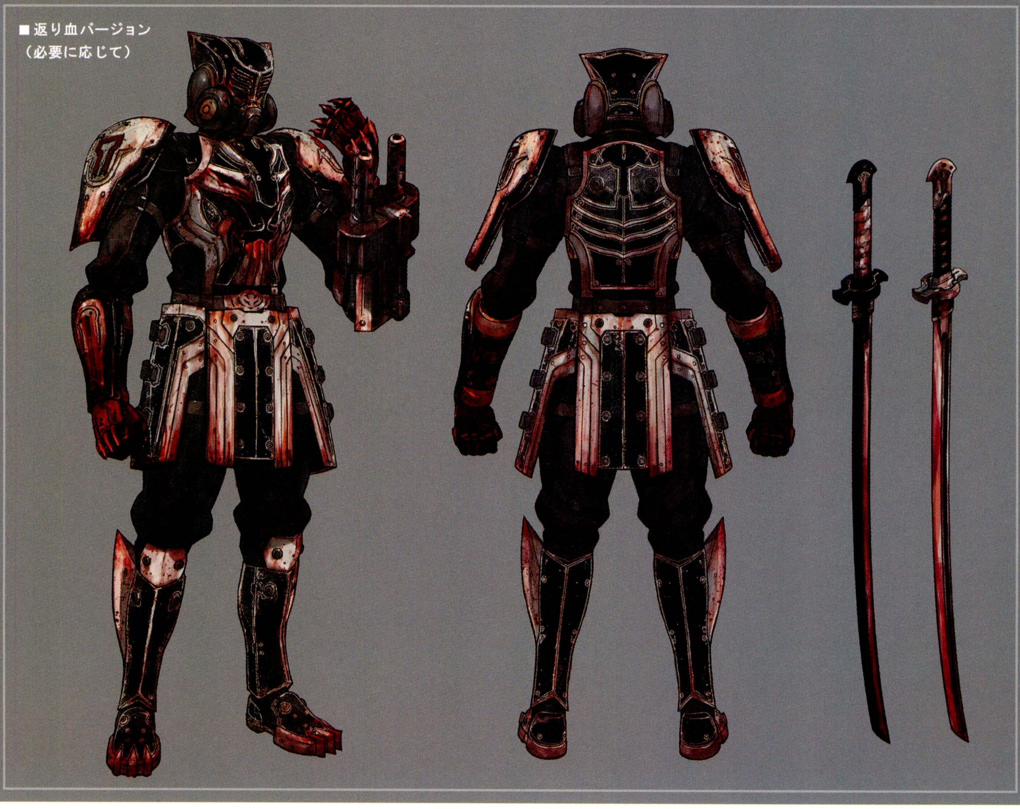
装甲歩兵 初期稿


遠距離攻撃用
マシンガン
近距離戦闘用
刀
背中に斜め差しで装備。

番外者 初期稿

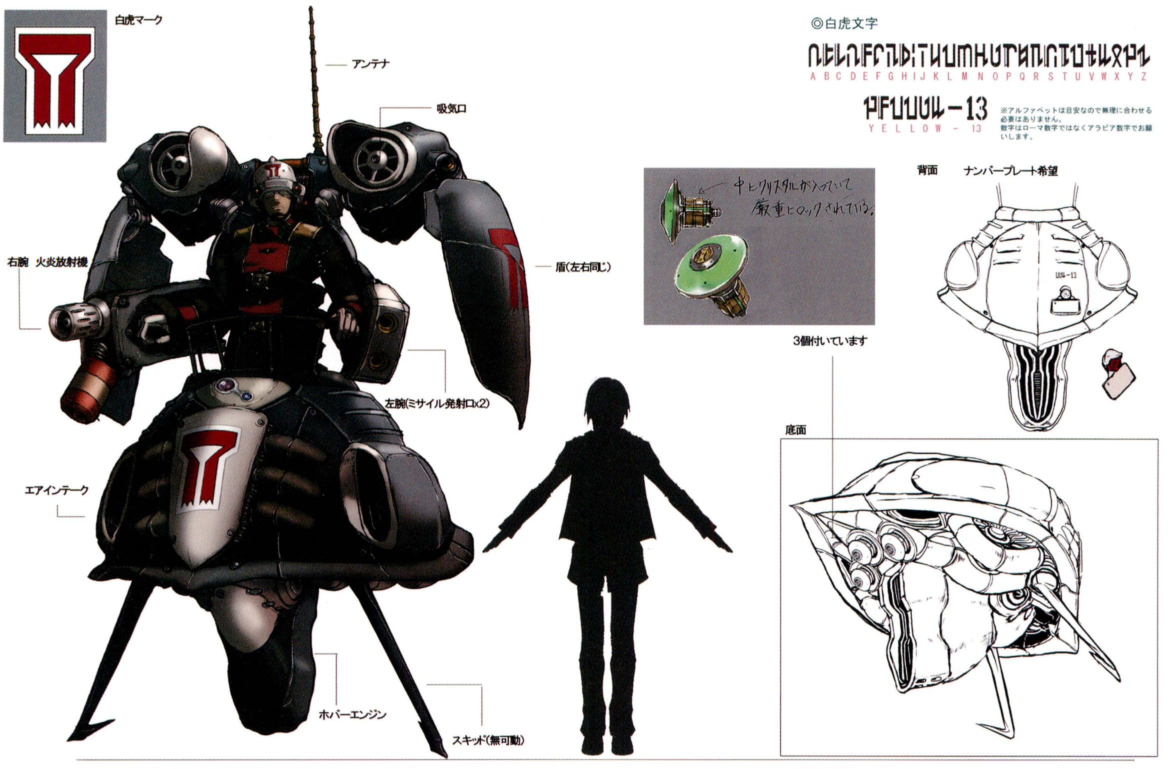


■変更点
・遠距離用マシンガンの左右付け替え
（邪魔であればオミット可）
・肩を含めた腕の縮尺
・全体サイズの縮尺
・マスクを拡大
・装甲の色調
・爪の追加



■返り血バージョン
（必要に応じて）

空中機動兵



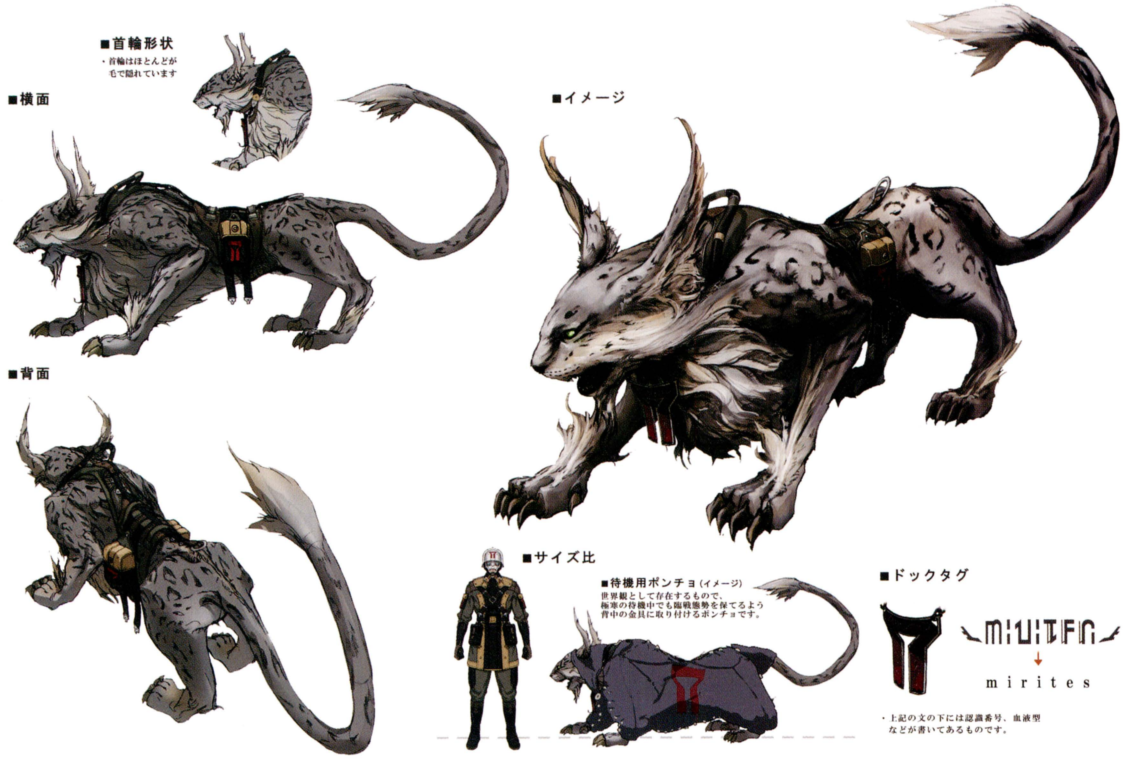
◎白虎文字

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Y E L L O W - 13

※アルファベットは目安なので無理に合わせる必要はありません。
数字はローマ数字ではなくアラビア数字でお願いします。

軍用クァール



■待機用ポンチョ(イメージ)
世界観として存在するもので、
極寒の待機中でも臨戦態勢を保てるよう
背中の金具に取り付けるポンチョです。

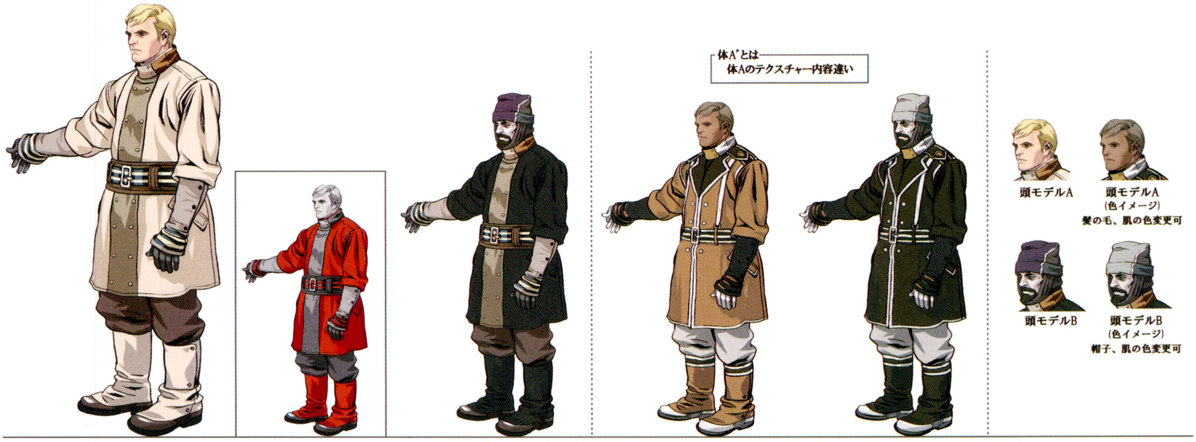
■ドックタグ

mirites

・上記の文の下には認識番号、血液型などが書いてあるものです。

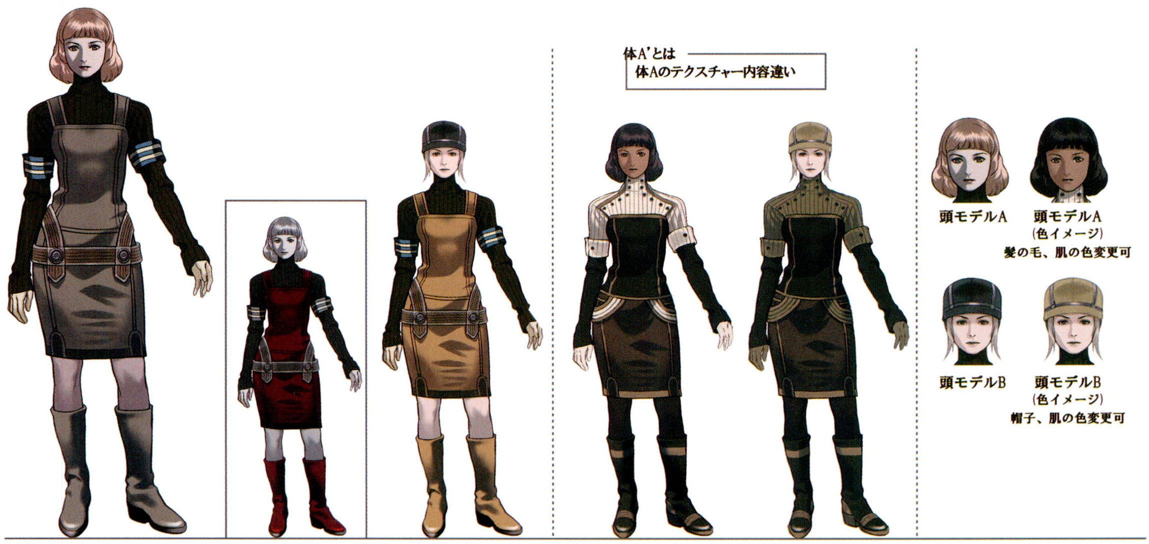
白虎の民

大人（男）



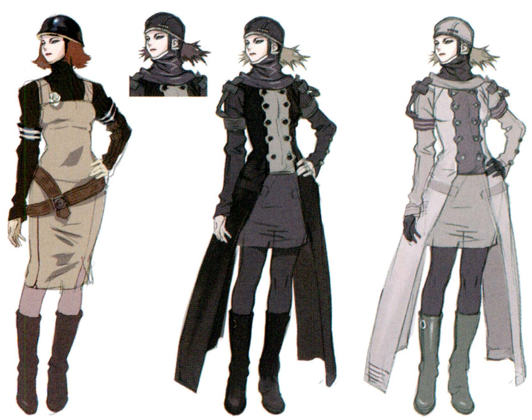
頭モデルA+体モデルA（基本） / 赤:色替え可能箇所 / 頭モデルB+体モデルA（色イメージ） / 頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考） / 頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

大人（女）



頭モデルA+体モデルA（基本） / 赤:色替え可能箇所 / 頭モデルB+体モデルA（色イメージ） / 頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考） / 頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

大人（女）デザイン案 初期稿



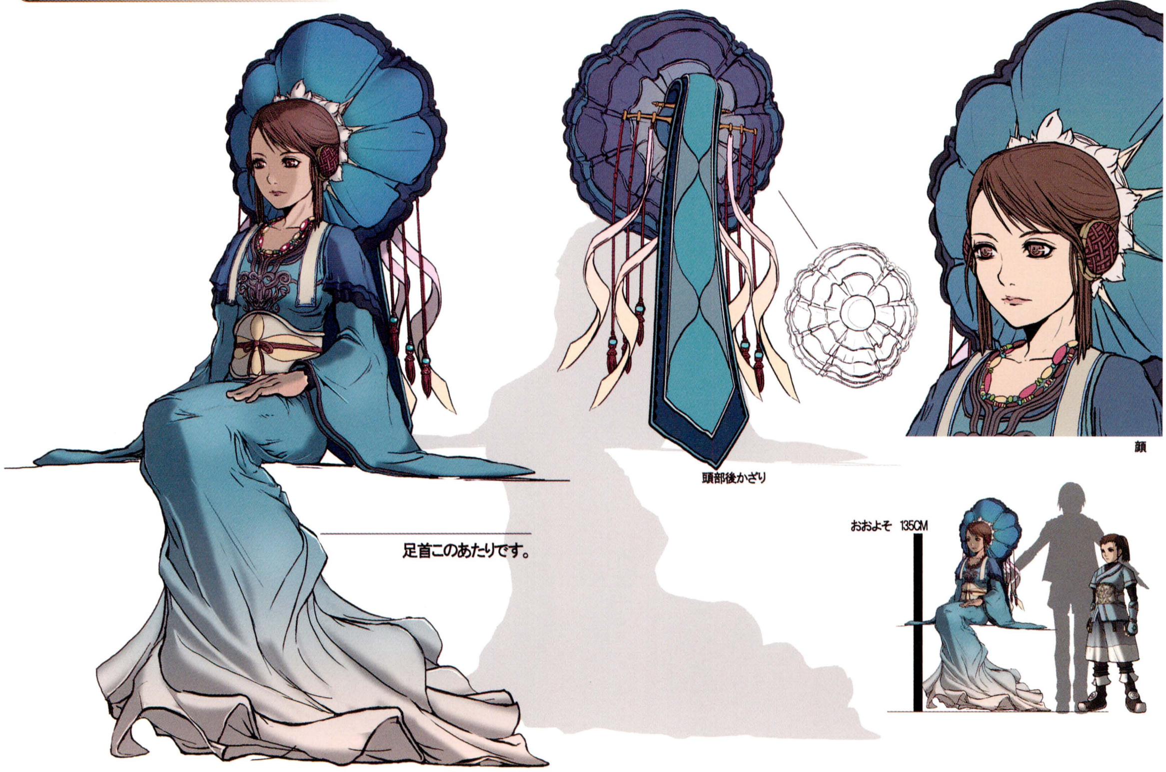
CHARACTER/SORYU

キャラクター／蒼龍

蒼龍のキャラクターは登場機会こそ少ないものの、どことなく和を感じさせる着物や鎧兜が目を引く。
また、ルシ・ソウリュウやホシヒメが変身するシンリュウ・ホシヒメの、歯や翼など細部までこだわった設定にも注目。

アンドリア・カヤ・トランカ・ファム・フォーチュリオ

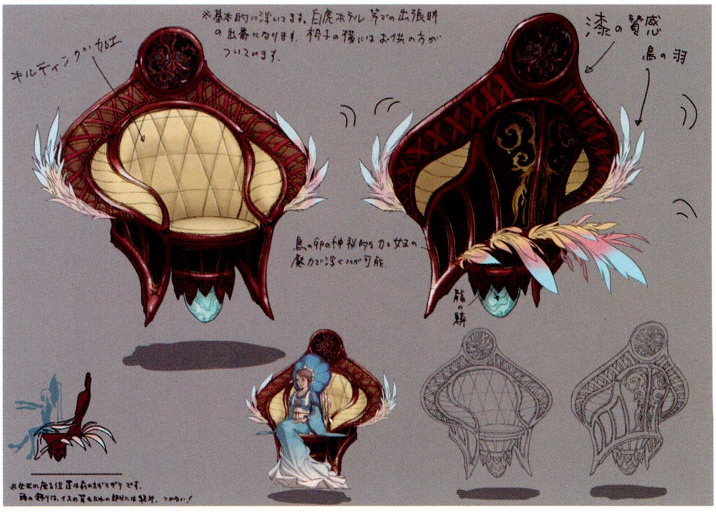
決定稿



CG



浮遊椅子設定



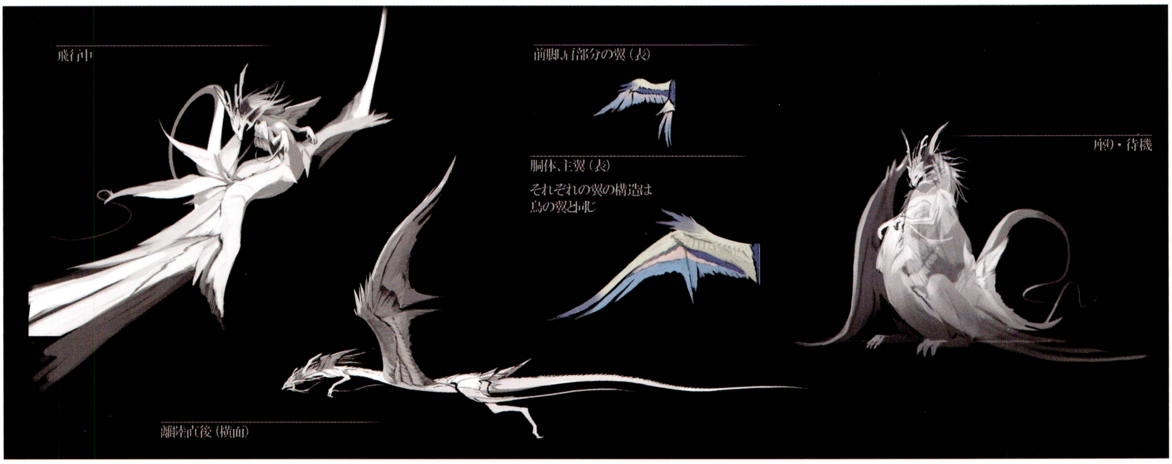
STAFF'S COMMENT アンドリアのデザインポイントは、頭身が低めでありながらも、気品があり畏敬の念を抱かせるキャラクターにするということでした。浮遊し移動する玉座は、そうしたポイントを満たす為に発想されたものです。（仲秋）

ソウリュウ

決定稿



ポージング設定



歯設定



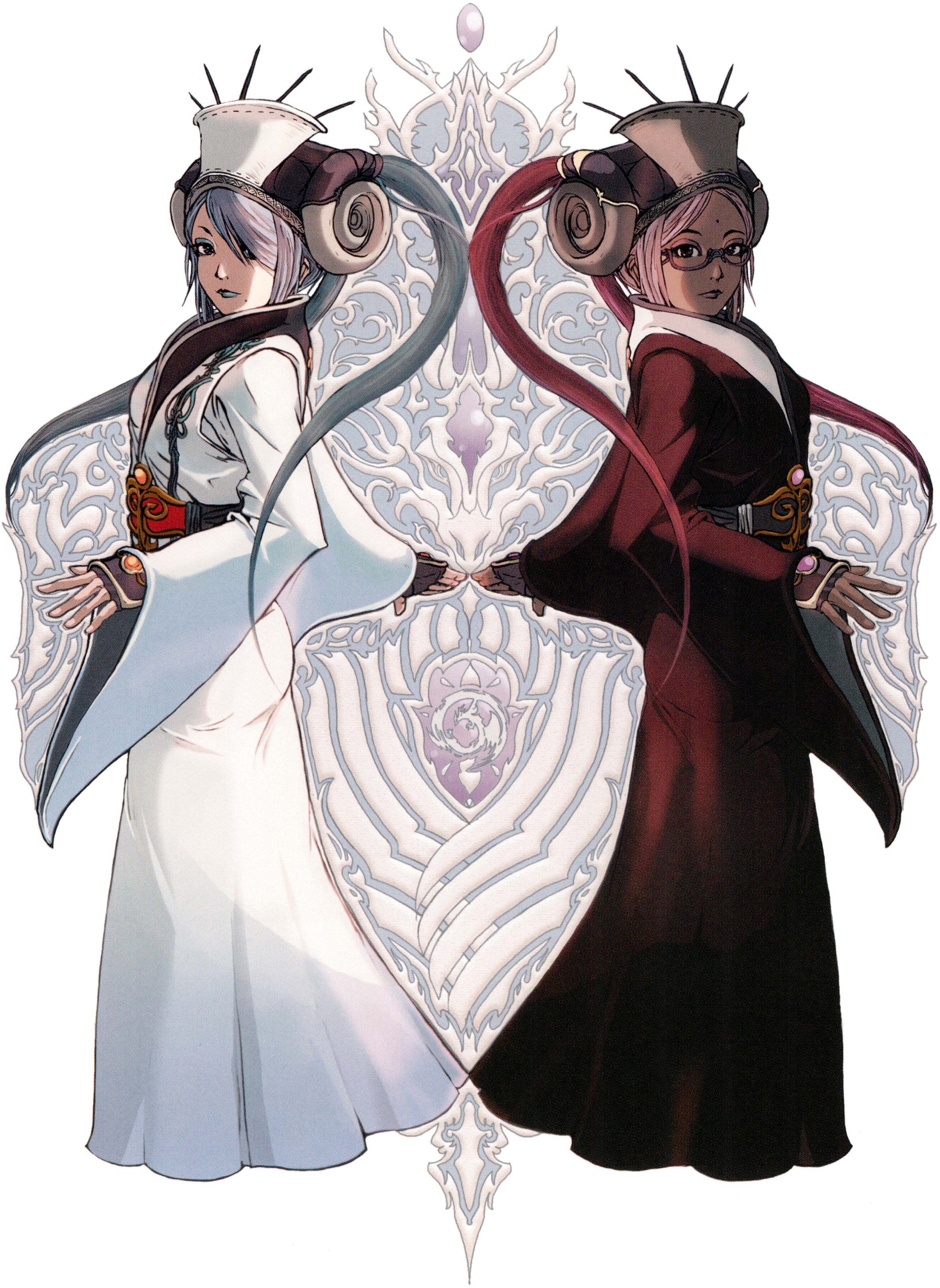
翼設定



STAFF'S COMMENT

蒼龍におけるドラゴンの王という設定ですが、すでに登場が確定していたバハムートと方向性が被らないよう、オリエンタルテイストを前面に押し出しています。爬虫類や怪物とは違う怖さ、ルシとしての威厳、女性的な雰囲気をもちあわせるキャラクターになるよう気を付けました。（仲秋）

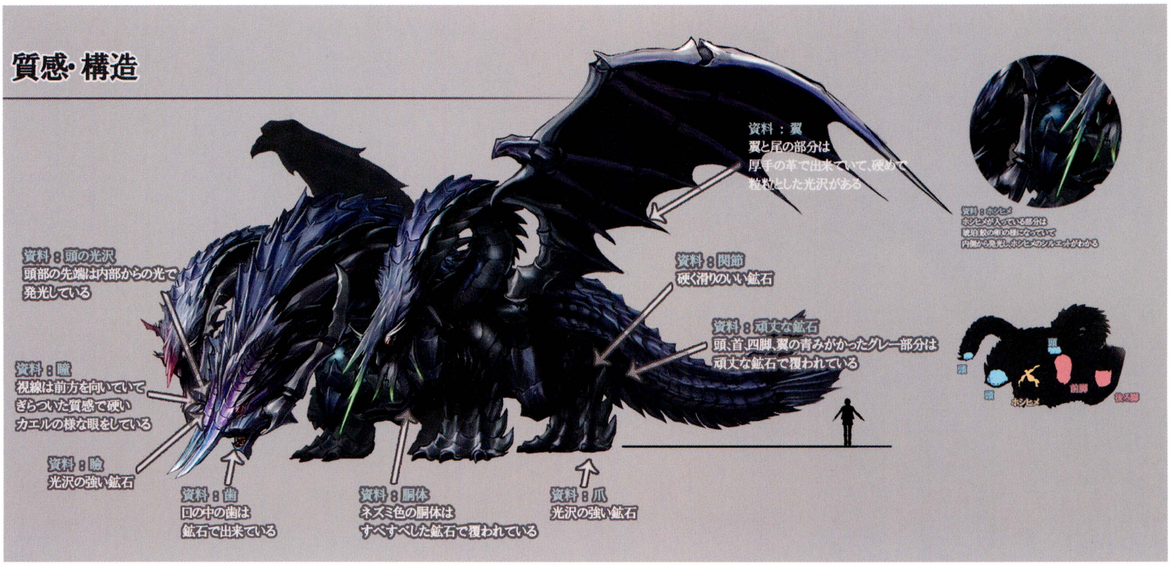
ホシヒメ(クラエス・ホシヒメ・ミスカ・サンセスト)とユウヅキ(クレメンテ・ユウヅキ・ネス・ピースメーク)



STAFF'S COMMENT

一軍の将であり、母親であり、ドラゴンに変身し、ルシでもある美しい女性とさまざまな要素をもつ、とてもデザイナー冥利につきるキャラクターでした(笑)。最初のデザイン画では「暁」をイメージしたオレンジ系の服装でしたが、死を賭してクラスゼロを導く存在という点を際立たせるため、「純白」に変更しています。(仲秋)

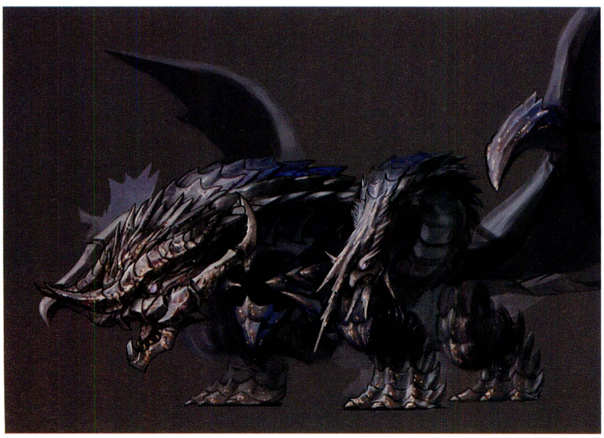
シンリュウ・ホシヒメ







シンリュウ・ホシヒメ（シガイ化）



ホシヒメ CG



STAFF'S COMMENT

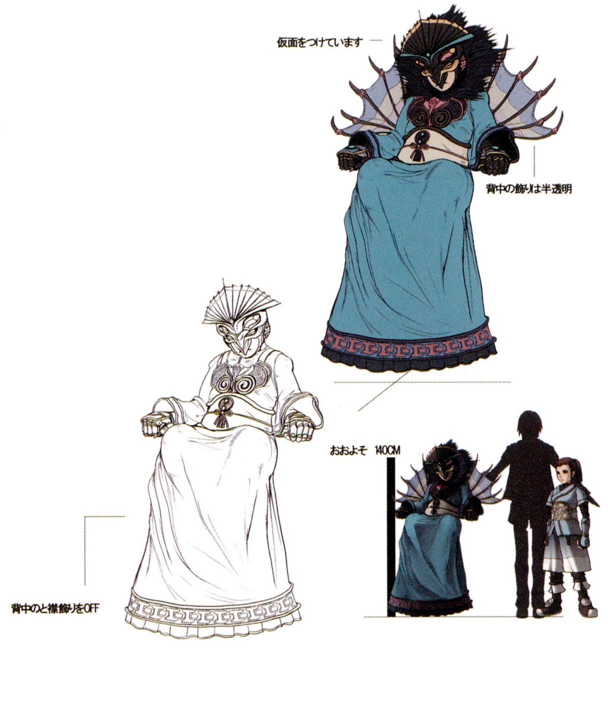
当初、シンリュウとホシヒメは別の個体としてデザインを開始しました。ホシヒメが変身してシンリュウになるという設定とバトルの内容が固まったあと、設定画からプロポーションを調整してモデリングしています。（仲秋）

蒼龍王



STAFF'S COMMENT

健全ではない屈折した野心を持っている男、という点をわかりやすく表現するため、仮面のキャラクターにしています。声優である福山潤さんの演技も最高にマッチしていました。(仲秋)

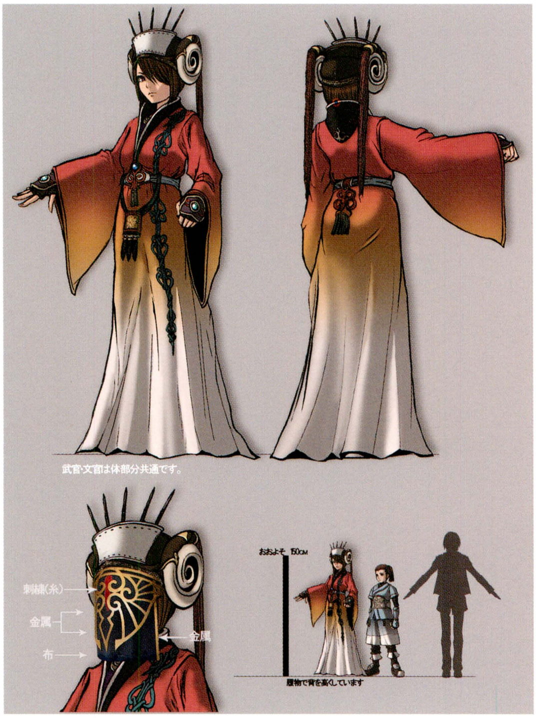


ホシヒメの息子 トノギリ
(クラディオ・トノギリ・ミスカ・サンセスト)

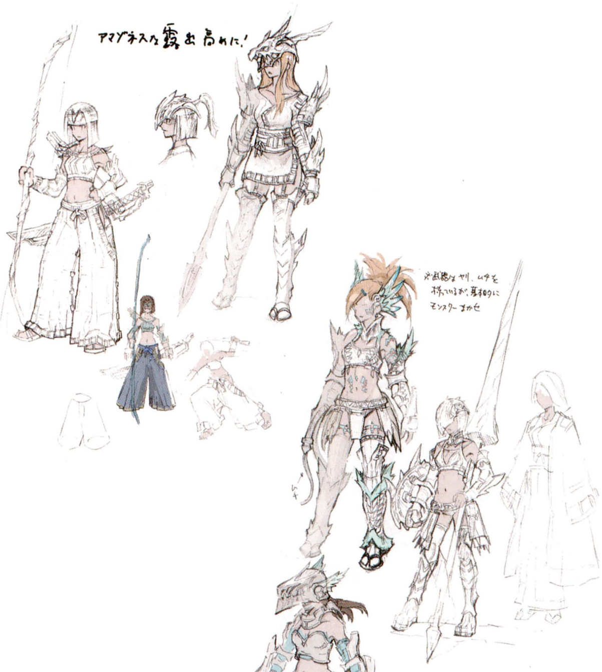


蒼龍武官

決定稿



デザイン案 初期稿



■蒼龍：高官（武官）（♀）

蒼龍文官

決定稿



デザイン案 初期稿



■蒼龍：高官（文官）（♀）

蒼龍兵

決定稿



デザイン案1 初期稿



蒼龍兵 武器デザイン案 初期稿



STAFF'S COMMENT

蒼龍兵は日本の武士をイメージソースにしています。装備する槍は武器でもあり、ドラゴンを操るための鈴を備えた指揮棒の役割も持たせたデザインにしています。（仲秋）

デザイン案2 初期稿

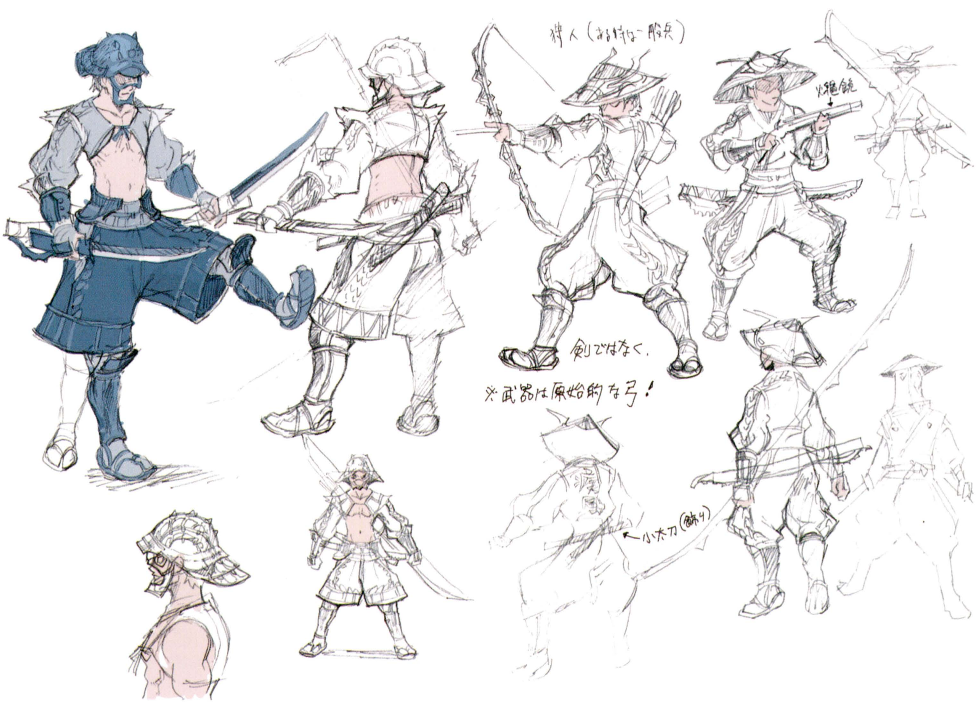






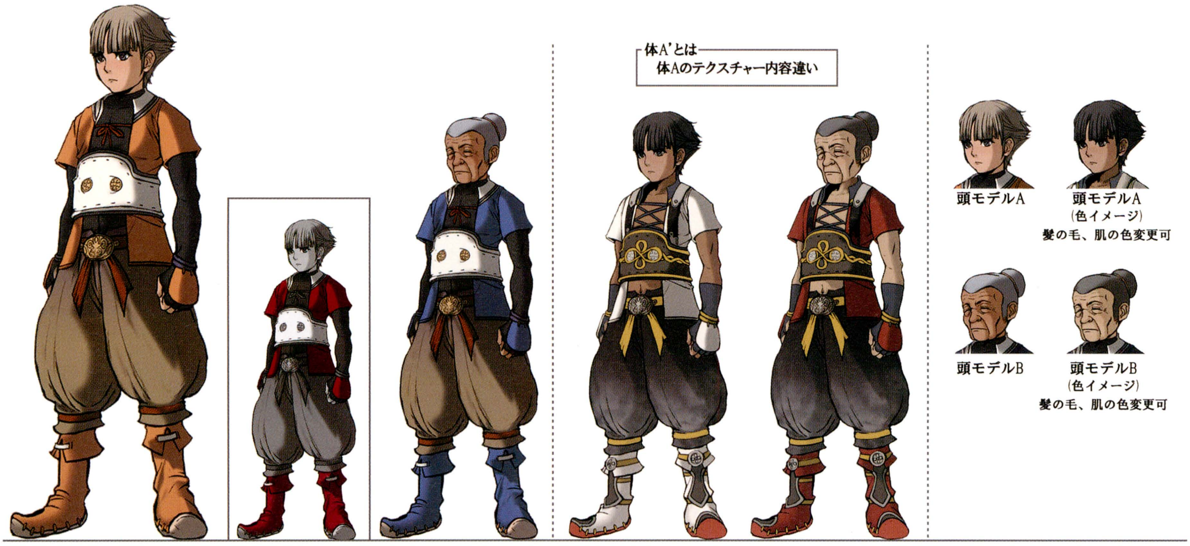


デザイン案3 初期稿



蒼龍の民

村人（男）

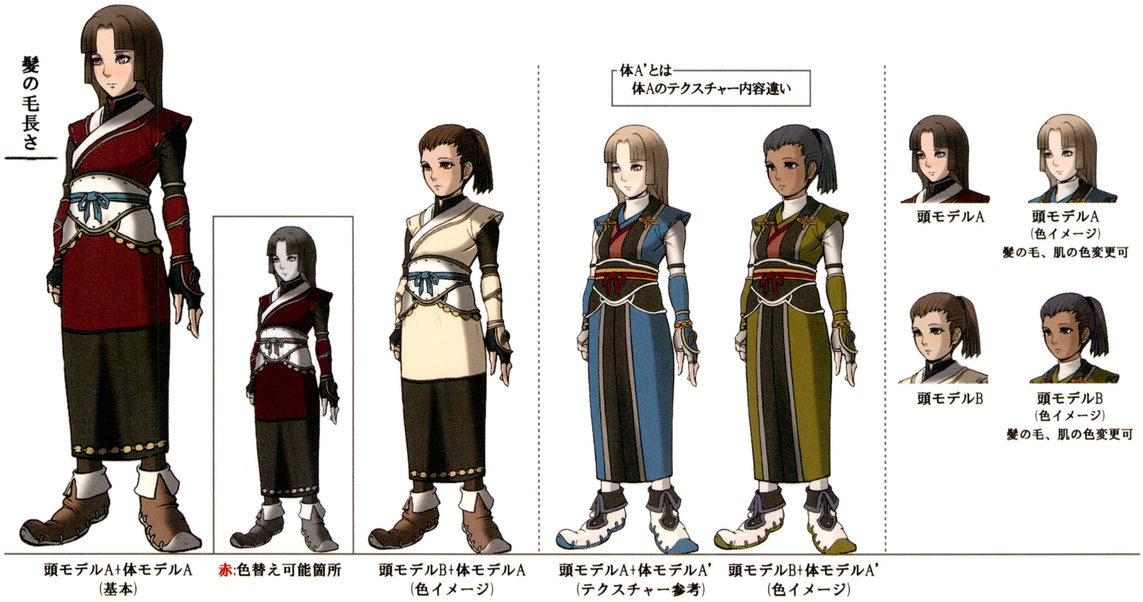


頭モデルA+体モデルA（基本）　赤:色替え可能箇所　頭モデルB+体モデルA（色イメージ）　頭モデルA+体モデルA'（テクスチャー参考）　頭モデルB+体モデルA'（色イメージ）

デザイン案1 初期稿



村人（女）



デザイン案2 初期稿



CHARACTER / GENBU

キャラクター／玄武

物語中ではギルガメッシュ以外、ほとんど出会うことのない玄武のキャラクター。
だが、全身を鎧で覆ったキャラクターの案が多数描かれており、細部の設定まで詰められていたことがわかる。

ギルガメッシュ・アッシュル

決定稿



細部設定



CG

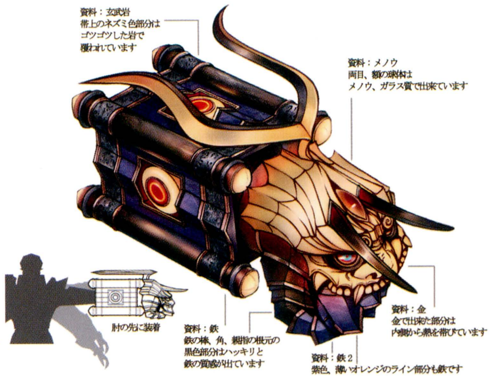


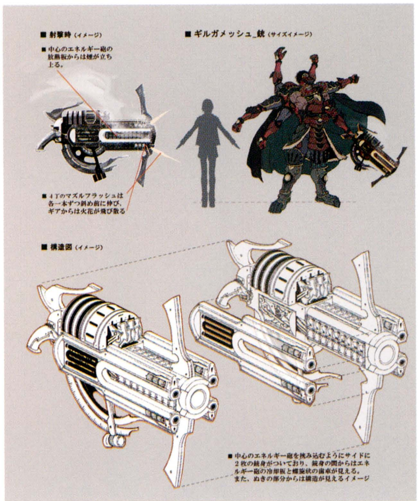
STAFF'S COMMENT

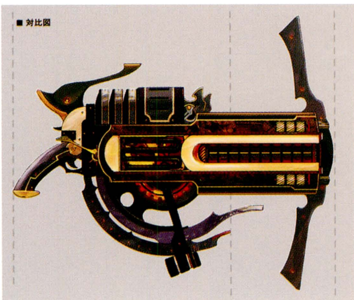
右の「すべての力を手に入れたギルガメッシュ」は、朱雀の魔法力、白虎の魔導アーマー、蒼龍のドラゴン、オリエンス4大国の力をもつにいたった究極のギルガメッシュです。これは他国の力を吸収していくギルガメッシュとのバトルを想定してデザインしたものです。このデザインを前提に通常の形態を考えていたので、未採用アートになってしまったのは本当に残念ですね。（仲秋）

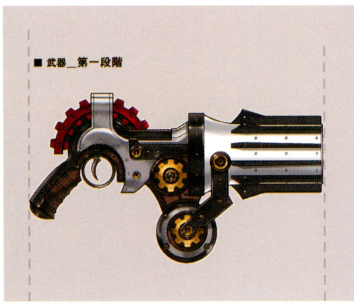
八本腕のギルガメッシュ 未採用











すべての力を手に入れたギルガメッシュ 未採用

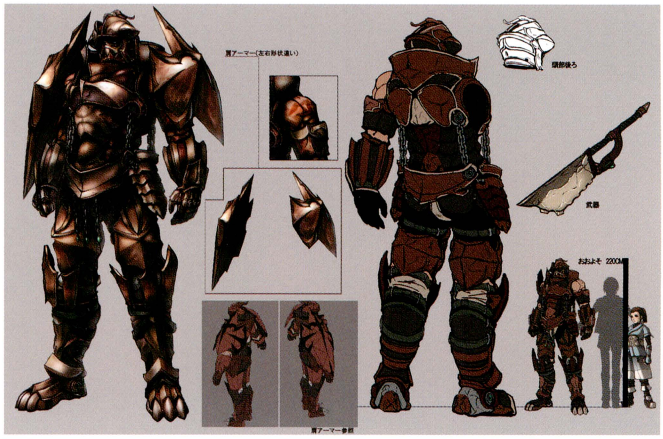


玄武兵

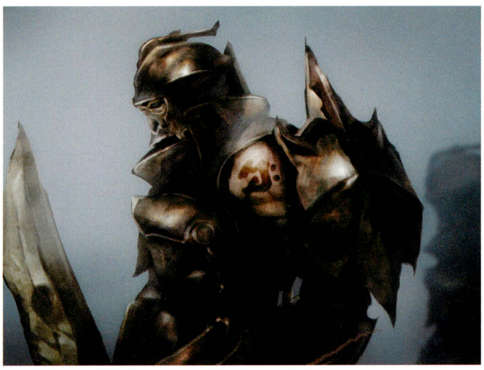
エンキドゥ・ウルク



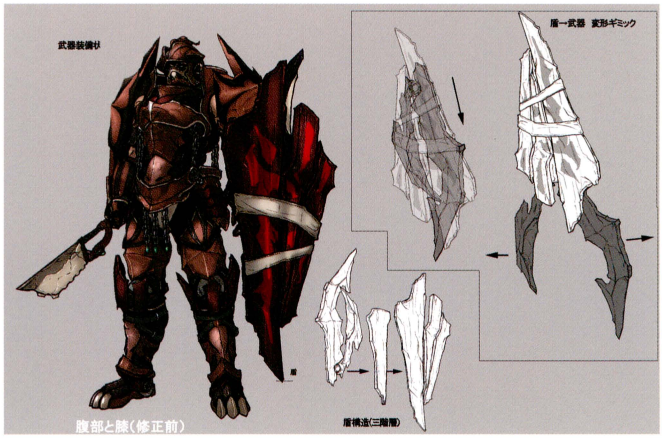
一般兵1



玄武兵イメージイラスト



一般兵2



デザイン案1 初期稿

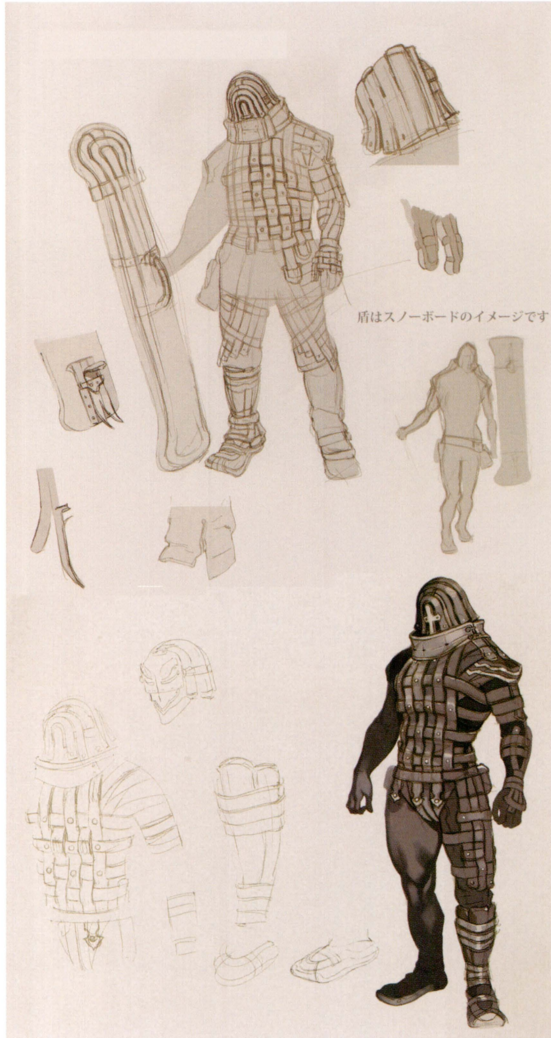


STAFF'S COMMENT

頑強な体に、鉱物から加工した強靭な鎧と武器を装備して戦う騎士団という設定でデザインしています。オリエンスでは、もっともイカツク寡黙な民族です。玄武の女性をデザインする機会はなかったのですが、はたしてどういう容姿なのか気にはなりますね。(仲秋)

デザイン案2 初期稿













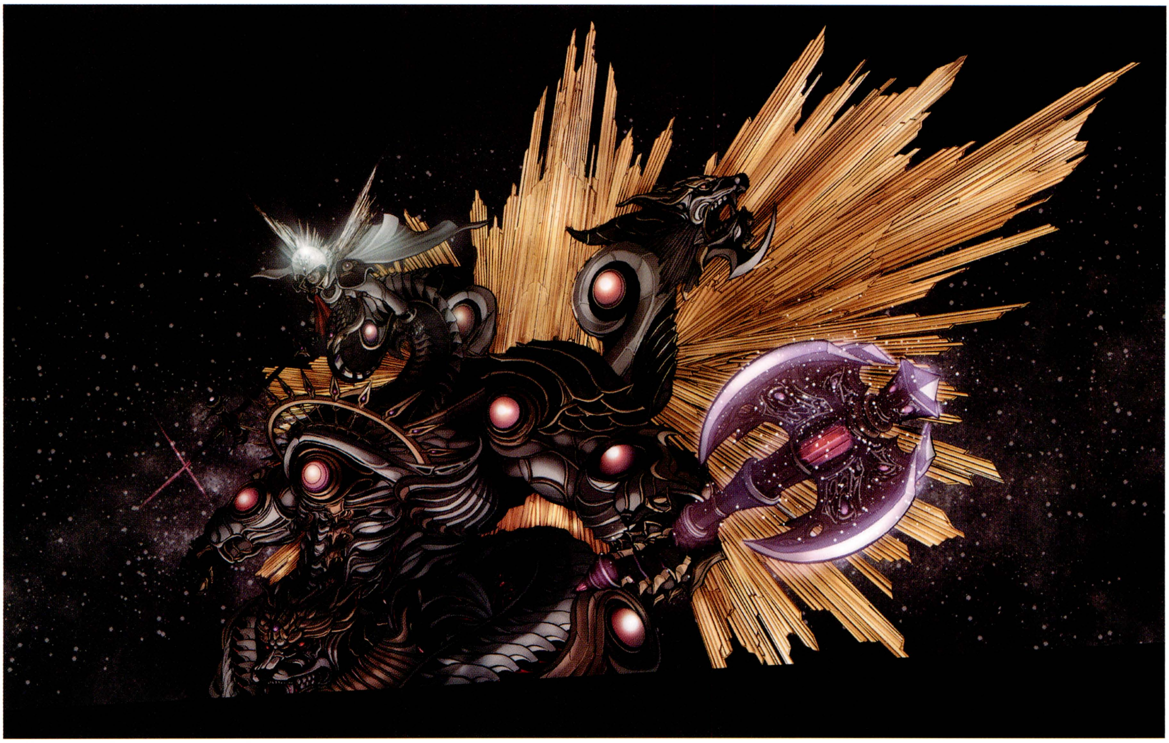
CHARACTER / STRANGERS

キャラクター／謎の存在

突如世界を襲った謎の破壊者・ルルサス軍と、謎に包まれた存在であるディーヴァを紹介。
物語には登場しなかったキャラクターや設定も掲載しているので、どんなキャラクターだったのか想像しつつ見てみよう。

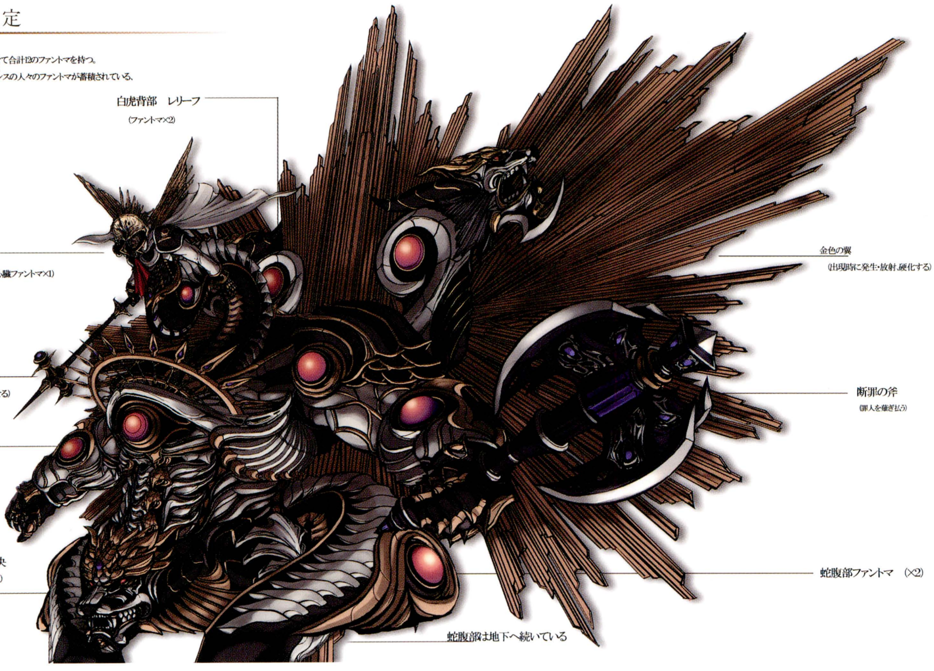
ルルサスのルシたる審判者

全体図



細部設定

体中央のファントマを併せて合計12のファントマを持つ。
それぞれのファントマには
断罪された数多のオリエンスの人々のファントマが蓄積されている。

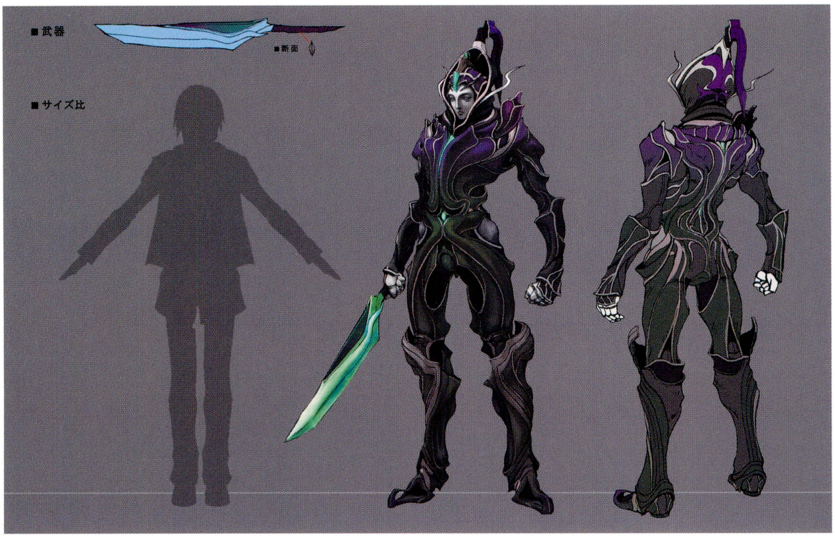


STAFF'S COMMENT

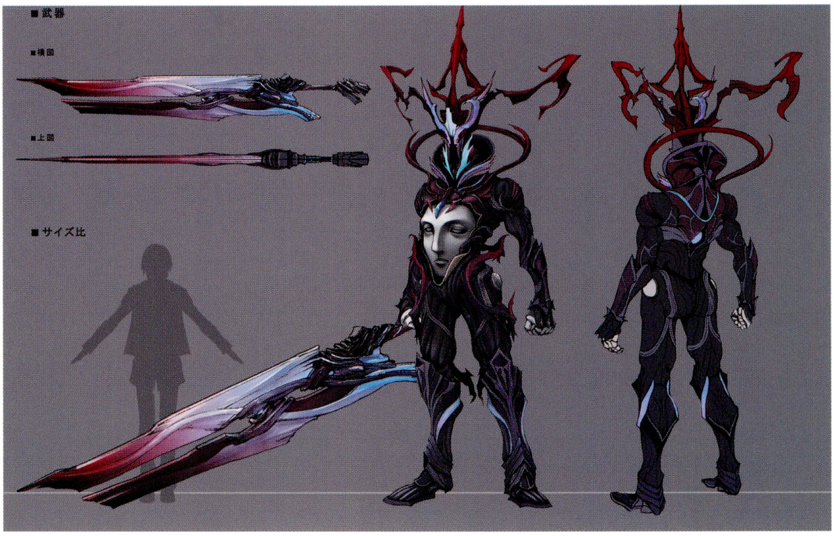
審判者になる際に自我を失ったシドですが、その残留思念がこの形状を造ったというイメージでデザインしました。ミリテス皇国の「虎」、神に抗う意思を「蛇」に見立てモチーフとしています。（仲秋）

ルルサスの戦士

ルルサスの戦士【1】



ルルサスの戦士【2】



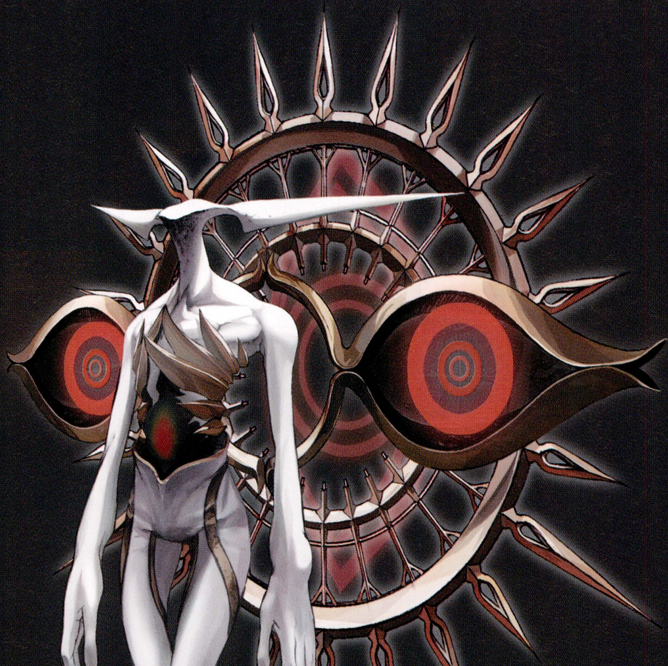
ルルサスの戦士別形態 未採用



STAFF'S COMMENT

ほかの4国とは決定的に違う文化や理から産まれた生命としてデザインしています。学習し短期間で進化する生物であるという設定を踏まえて、当初は4段階のデザインを提示していました。（仲秋）

ルルサスの戦士最終形態 未採用



■閉眼時



■開眼時

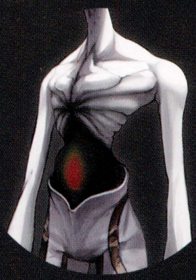


■目について

・目は瞳が瞬きをするイメージで、瞳の部分のみが動きます。

・裏からは暗くなっており瞳は見えません。





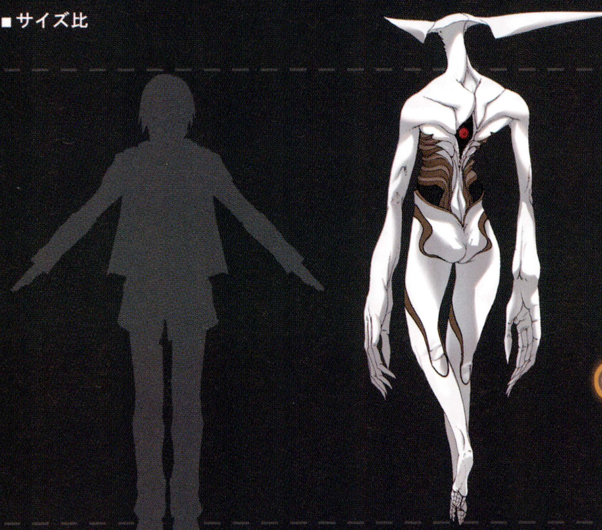
■身体について

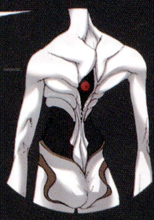
・筋肉の膨らみは繊維でできているというよりは液体状のエネルギーが流れており、水風船のように膨らませているイメージです。

・胸筋は２層構造になっており、下の筋肉が両肩を、上の筋肉が上下と左右のバランスをとっています。

・腹の玉体は眼球をイメージしています。質感はマットで、中央の赤い部分は点の集合体のイメージです。

■サイズ比





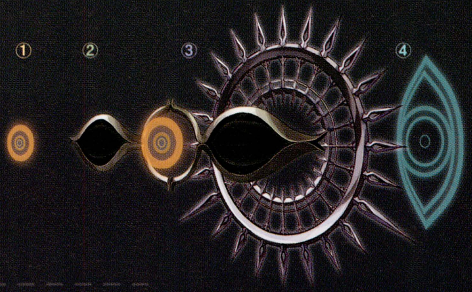
■胸部パーツの中身

■後部の装飾について

・後部の装飾は背中の赤い点を中心として展開されており、前から

① 瞳
② まぶた
③ 後光状の装飾
④ 目のエフェクト

の、全部で４層で構成されています。

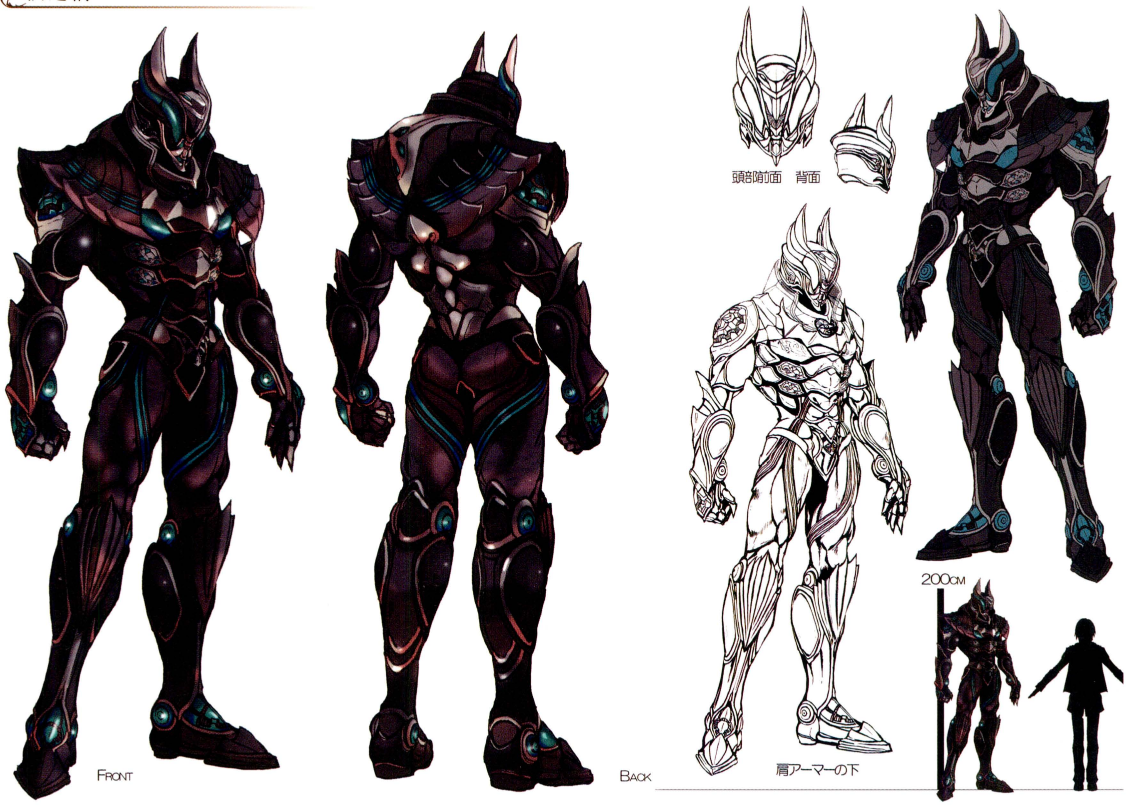


STAFF'S COMMENT

ゲーム終盤でプレイヤーがルシとなる選択をした際に、ルルサス側が対抗して進化する形態としてデザインしています。ほとんど神か宇宙人ですね(笑)。好きなデザインのひとつです。(仲秋)

謎の仮面の人物

決定稿



謎の仮面の人物 武器設定 未採用



STAFF'S COMMENT

謎の仮面の人物は、ルルサスを代表するキャラクターとしてデザインされました。物語にも絡み、当初はバトルも想定されていたので、武器もデザインしています。この武器が実現されていたら『FF』キャラクター史上、最大級の実剣になったのではないでしょうか。（仲秋）

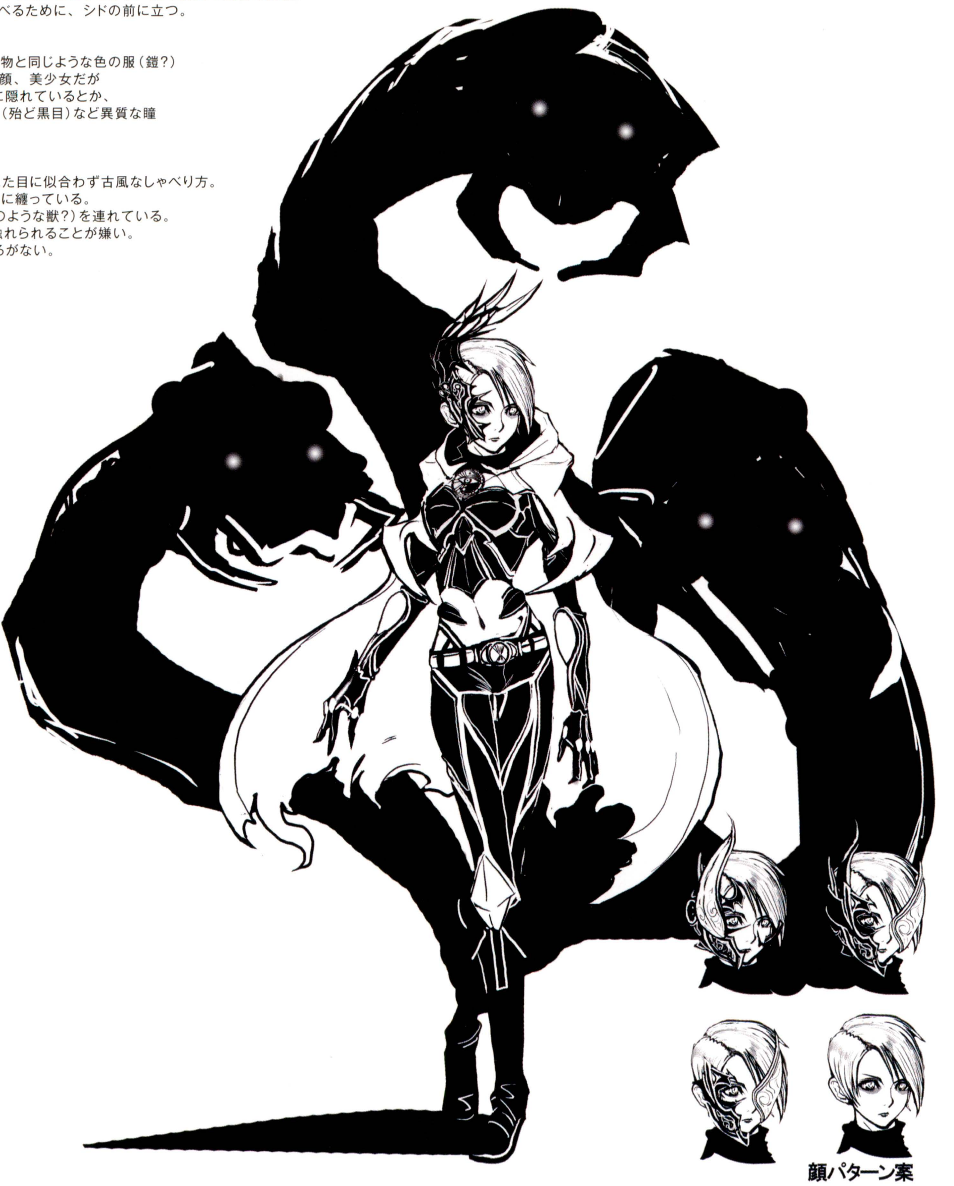
謎の仮面の人物の従者ミューリア 未採用

◆ミューリア(謎の仮面の人物の従者ファトゥム)
女性体　外見は14才くらい(※一番、若く見えるようにしたい)

ディマスと同じく、ファトゥムのひとりであり、謎の仮面の人物の従者。
白虎のアギト誕生を調べるために、シドの前に立つ。

●身長：150cm
●服装：謎の仮面の人物と同じような色の服(鎧?)
●外見：感情の消えた顔、美少女だが
　顔の半分は闇(蟲)に隠れているとか、
　黒目が異様に大きい(殆ど黒目)など異質な瞳
●性別：女性
●武器：蟲使い

●性格：慇懃無礼、見た目に似合わず古風なしゃべり方。
　微少な蟲を身体全身に纏っている。
　常に2人の従者(蟲のような獣?)を連れている。
　冷酷で残忍。人に触れられることが嫌い。
　身が軽くとらえどころがない。



顔パターン案

STAFF'S COMMENT

当初、ミューリアは謎の仮面の人物とともに物語の後半で登場し、オリエンスの世界を股にかけて暗躍するという設定があり、それを踏まえてデザインしています。ラフの段階でキャラクター自体の未採用が決まりましたが、当時考えられていた設定テキストも小さく掲載されているので、興味がある方は必見?　かも。(仲秋)

ディーヴァ

全身図



頭部詳細



ディーヴァの持つ球



CHARACTER /EIDOLON

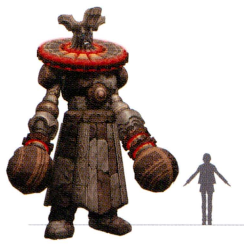
キャラクター／軍神

軍神の姿は『ファイナルファンタジー』シリーズの召喚獣を踏襲しつつも、朱雀の兵器として必ず歯車のモチーフが取り入れられている。
また、未採用ながら描き込まれたフェニックスやネメシスなどの設定イラストもじっくり楽しんでほしい。

ゴーレム

決定稿







腕部
間接パーツごとに離れて(伸びる)
攻撃可能なイメージです。

CG



イフリート

決定稿



細部設定



CG

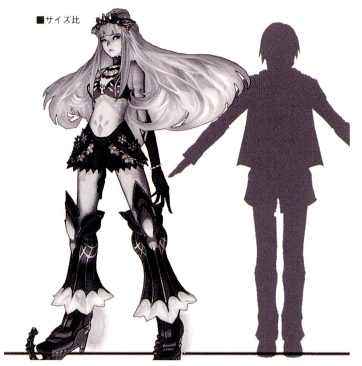


シヴァ

決定稿



■サイズ比







後ろ

CG



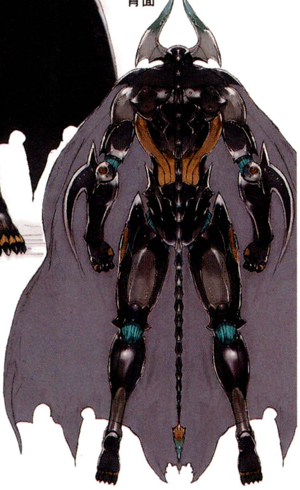
STAFF'S COMMENT 「軍神は操作可能な召喚獣である」という強みを活かして、本作では人間に近い姿形で戦場をスケーティングするシヴァを想像しました。女性らしいボディラインを実現するため、開発末期に3Dモデルの大改修を施したことが思い出深いです。（仲秋）

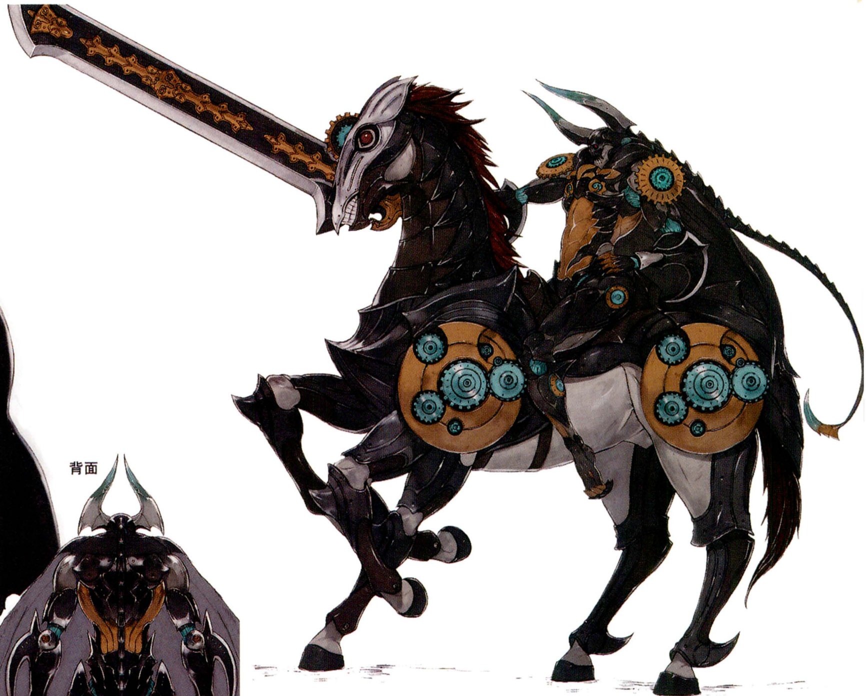
オーディン

決定稿



背面







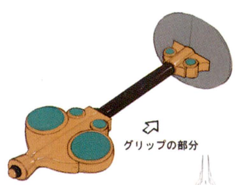
CG



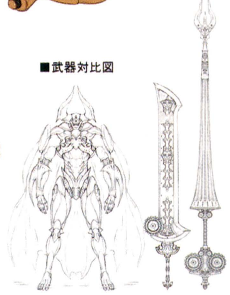
武器設定

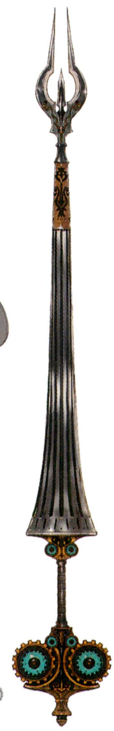
■斬鉄剣





■武器対比図





STAFF'S COMMENT

頭部をドクロのモチーフとし、「戦いの神」や「死」のイメージを強調しました。各部位に歯車を配置して朱雀らしさを出しましたが、いかんせん体が甲虫っぽくなりすぎたので、今はちょっと反省しています。(三原)

ディアボロス

決定稿

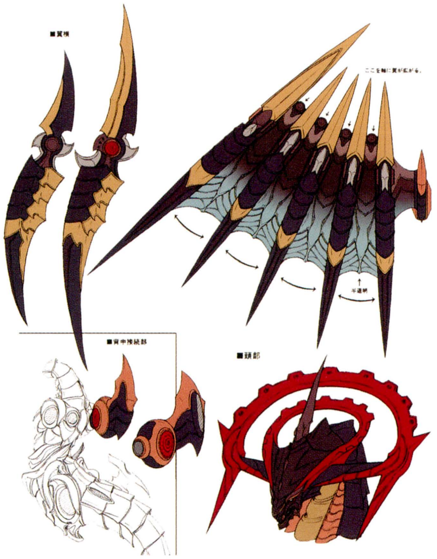


CG



バハムート

決定稿

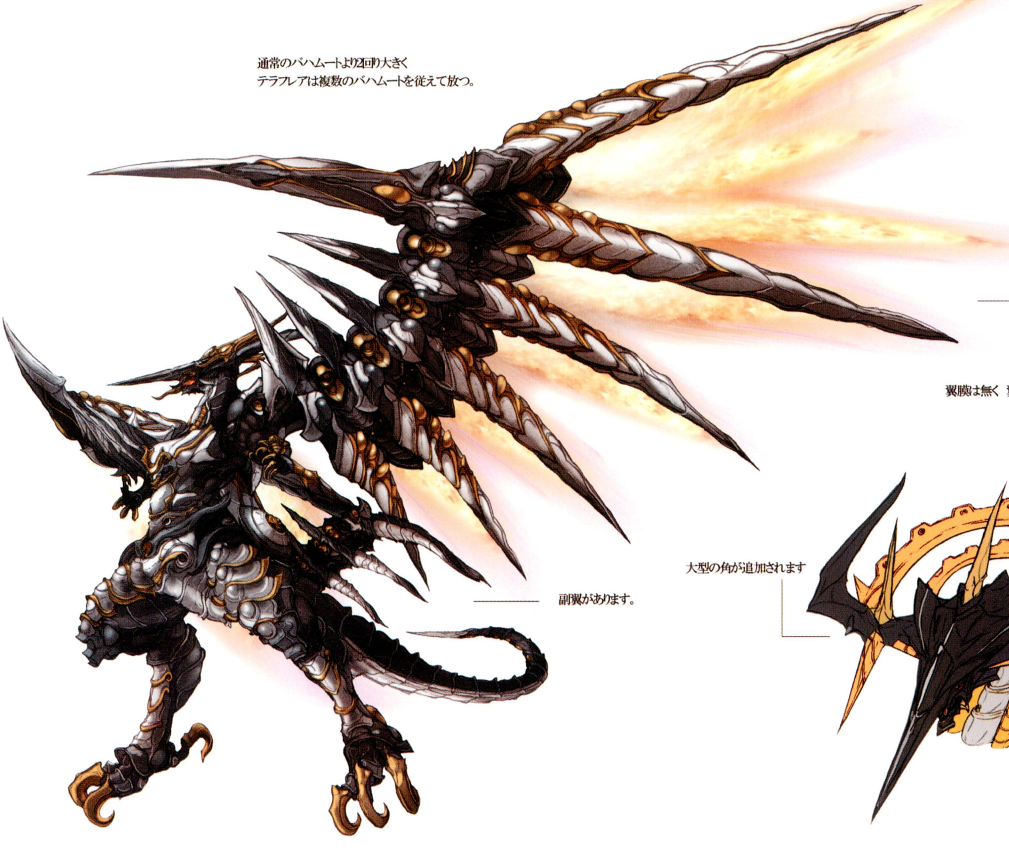


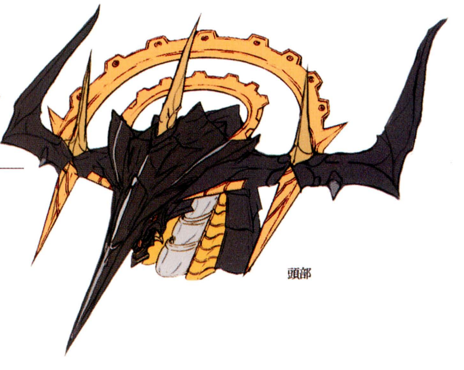


CG



バハムート零式





フェニックス 未採用







ネメシス 未採用

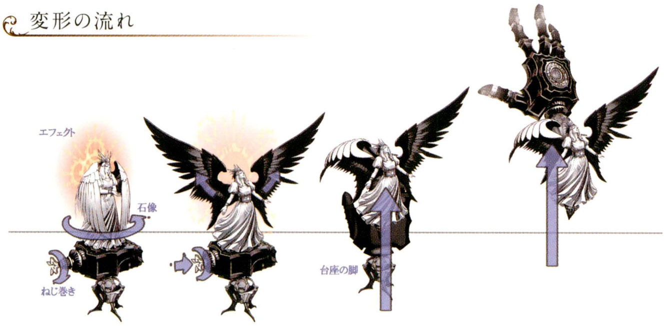
変形前



変形後



変形の流れ



STAFF'S COMMENT

未採用となった軍神のうち、フェニックス、ネメシスは完全新規のデザインで、この本が初公開になります。フェニックスの頭部はのちに朱雀の闇のモチーフとなっていますね。パンデモニウムとテュポーンは過去作のデザインをベースにしていて、すべてを吸い込むパンデモニウムと、超高速で戦場を駆け抜けるテュポーンという設定でした。（仲秋）

パンデモニウム 未採用

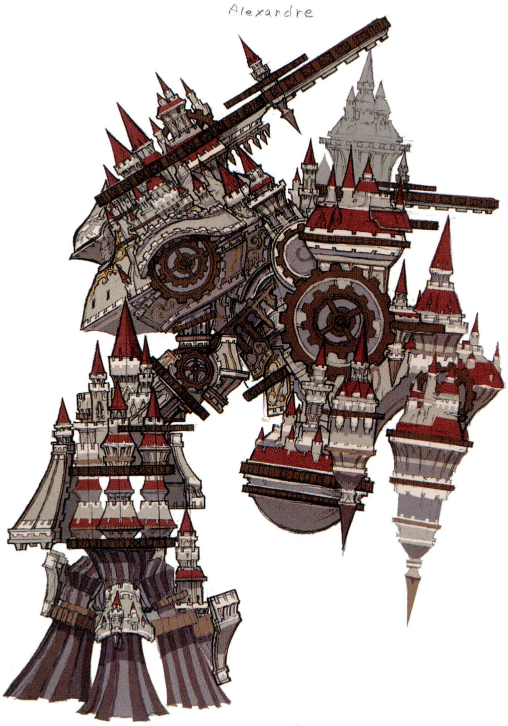


テュポーン 未採用



アレキサンダー

全身図



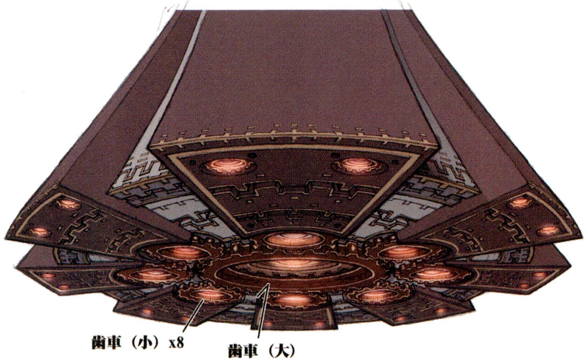


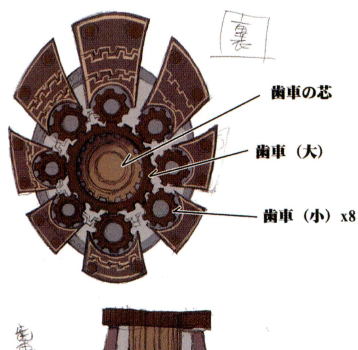
6章の白虎前線基地・戦場で出てくる召喚獣
1回だけ攻撃をした後消える。
クラサメとセツナはこの時死亡する

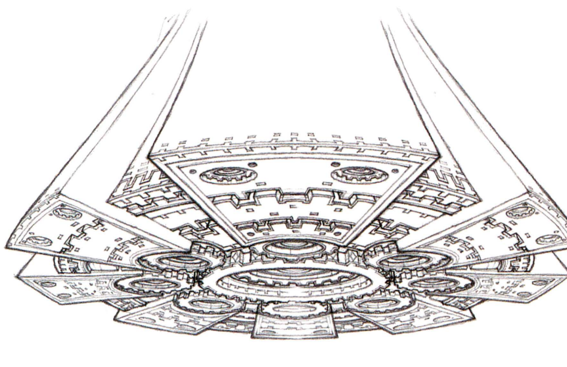
歯車の部分は回る。
胸の部分から【聖なる光】を出して攻撃する
攻撃する瞬間に肩の上の歯車の上に魔法陣が出る。

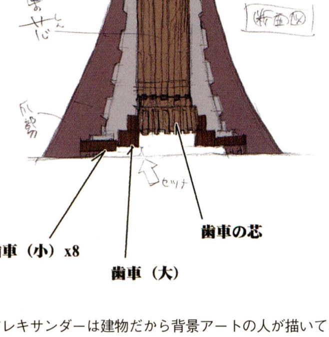
足の裏詳細

・歯車（大）が回ることにより、歯車（小）ｘ８が噛み合い回る。
・歯車の部分はやんわりライトが灯る









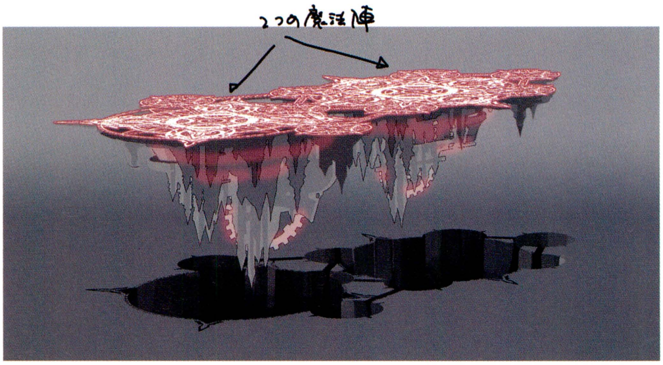
STAFF'S COMMENT

「アレキサンダーは建物だから背景アートの人が描いてね」とか言われて描くことになったのを覚えています。色も従来の『FF』のアレキサンダーよりも、軍事的カラーを意識したものになっております。（若葉）

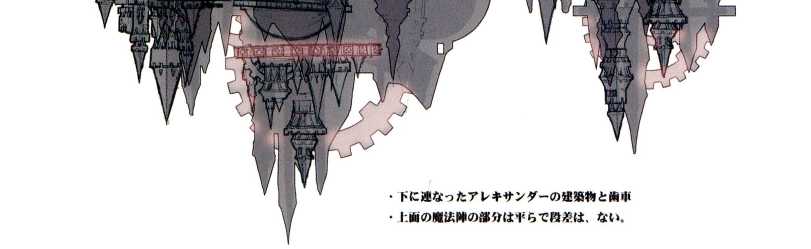
登場時イメージ

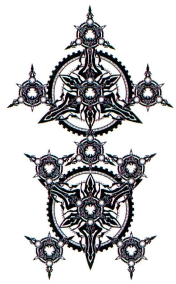
大地に封印召喚魔法陣の形が出現し、
大地の上から作り上げられた
登場時のアレキサンダーは
空中へ浮かび上がる。
地面はその質量ごとぽっかりなくなり、
その大きさと重さを実感する。

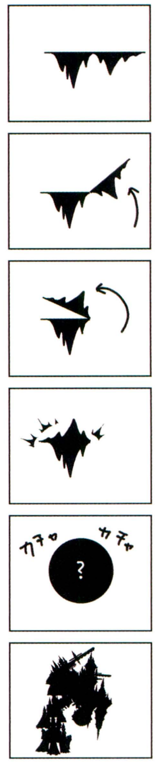
2点の封印召喚魔法陣の回転から
たたみかけるように折れ曲がり一つに重なる。
そこからヒト型のアレキサンダーへ、
変形していく。







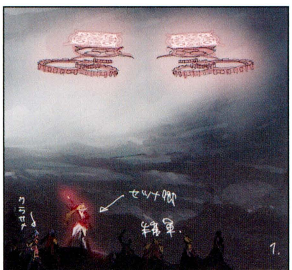




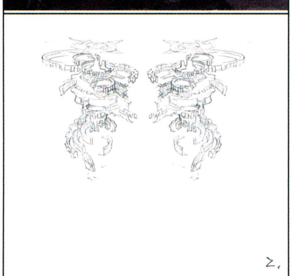
・下に連なったアレキサンダーの建築物と歯車
・上面の魔法陣の部分は平らで段差は、ない。

・大小１０つの魔法陣を中心に建物が塔状に形成してある。

召喚～攻撃の流れ（絵コンテ）



1. 魔法陣が２個出現し歯車だけ出る。
これは両肩部分のものである。



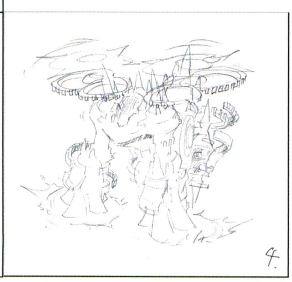
2. ここから下へボディ部分が構築されていく。

組みあがっていくごとに朱雀兵がバタバタと
死んでいく。

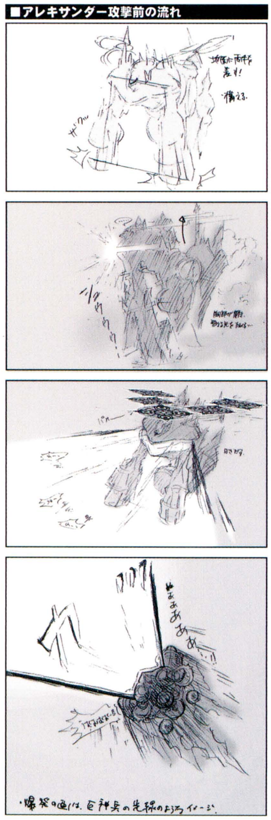
3. 腕の部分の歯車が出現しそこからも腕部分が
構築されていく。
徐々に全体が出来上がっていくのですが、
頭と胸の発射部分は一番最後に組みあがる。

4. 腕が完全に出来上がった頃に地面に2本の腕
が刺さる。最後に頭が出現する。





■アレキサンダー攻撃前の流れ



■アレキサンダー攻撃後の流れ



ENEMY

エネミー

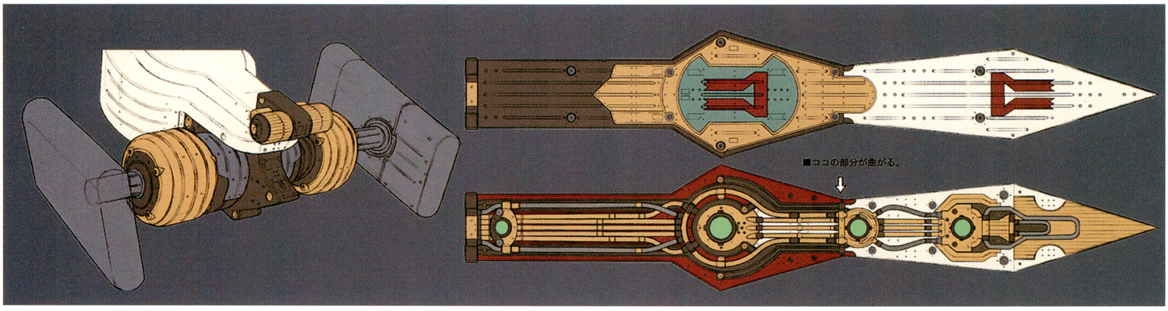
この章ではクラスゼロの敵として登場するモンスターや兵器のイラスト、未公開の設定画を紹介していく。
バリエーションに富んだ魔導アーマーやドラゴンたちの、細かなデザインの違いにも注目してみよう。

クンミ専用魔導アーマー・ダーインスレイヴ

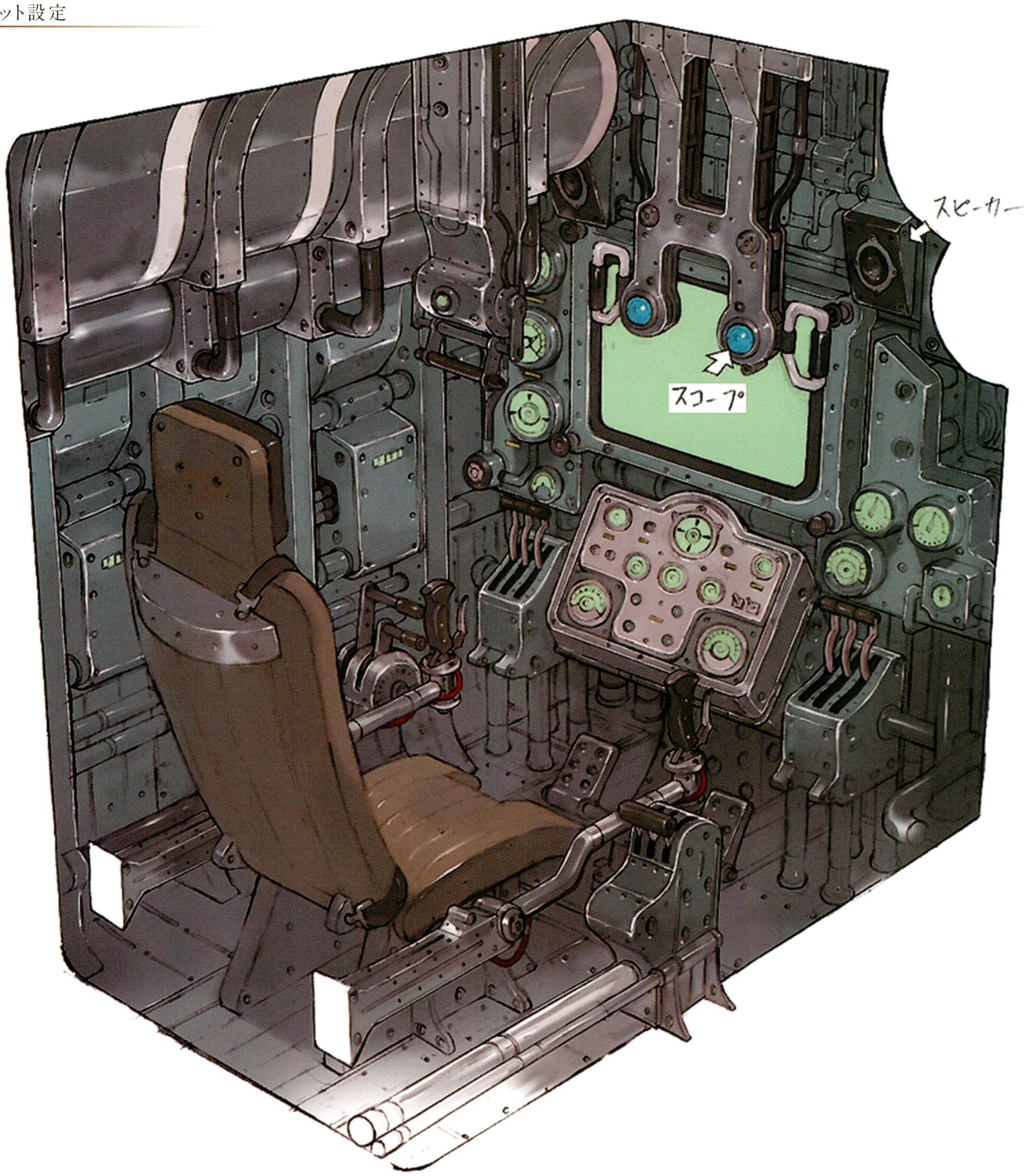
決定稿



細部設定



コクピット設定

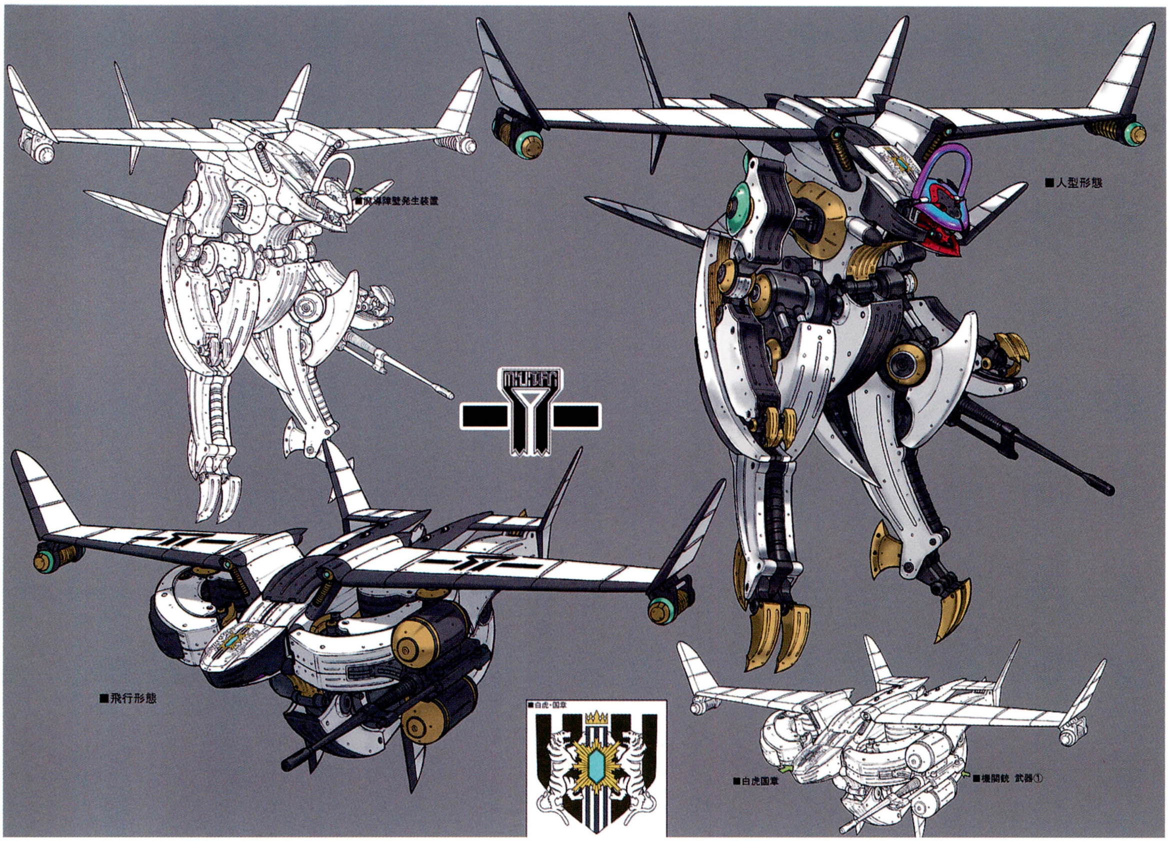


STAFF'S COMMENT

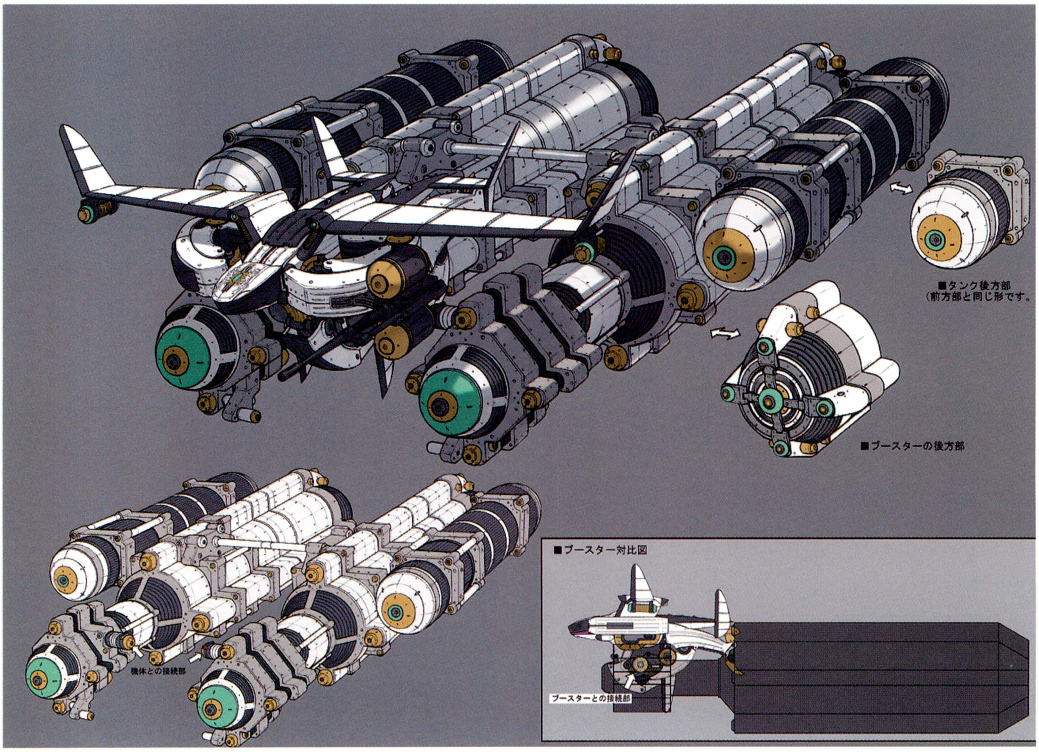
巨大なクリスタルジャマーを装備し、操縦者が女性(クンミ)、そして獣をモチーフにというオーダーだったので「九尾の狐」をイメージしました。当初はメカベヒーモスの予定だった気がしますが、遠い昔のことなので記憶の彼方へ行ってしまいました……気にしない！(三原)

カトル専用魔導アーマー・ガブリエル

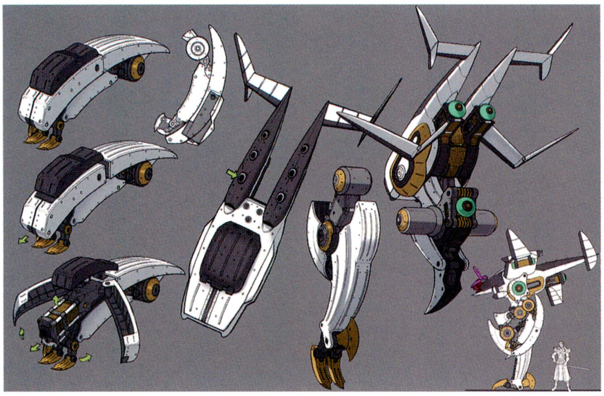
決定稿

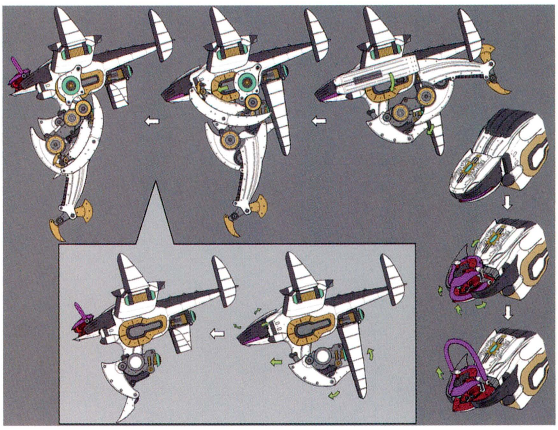


長距離移動用大型ブースター 未採用

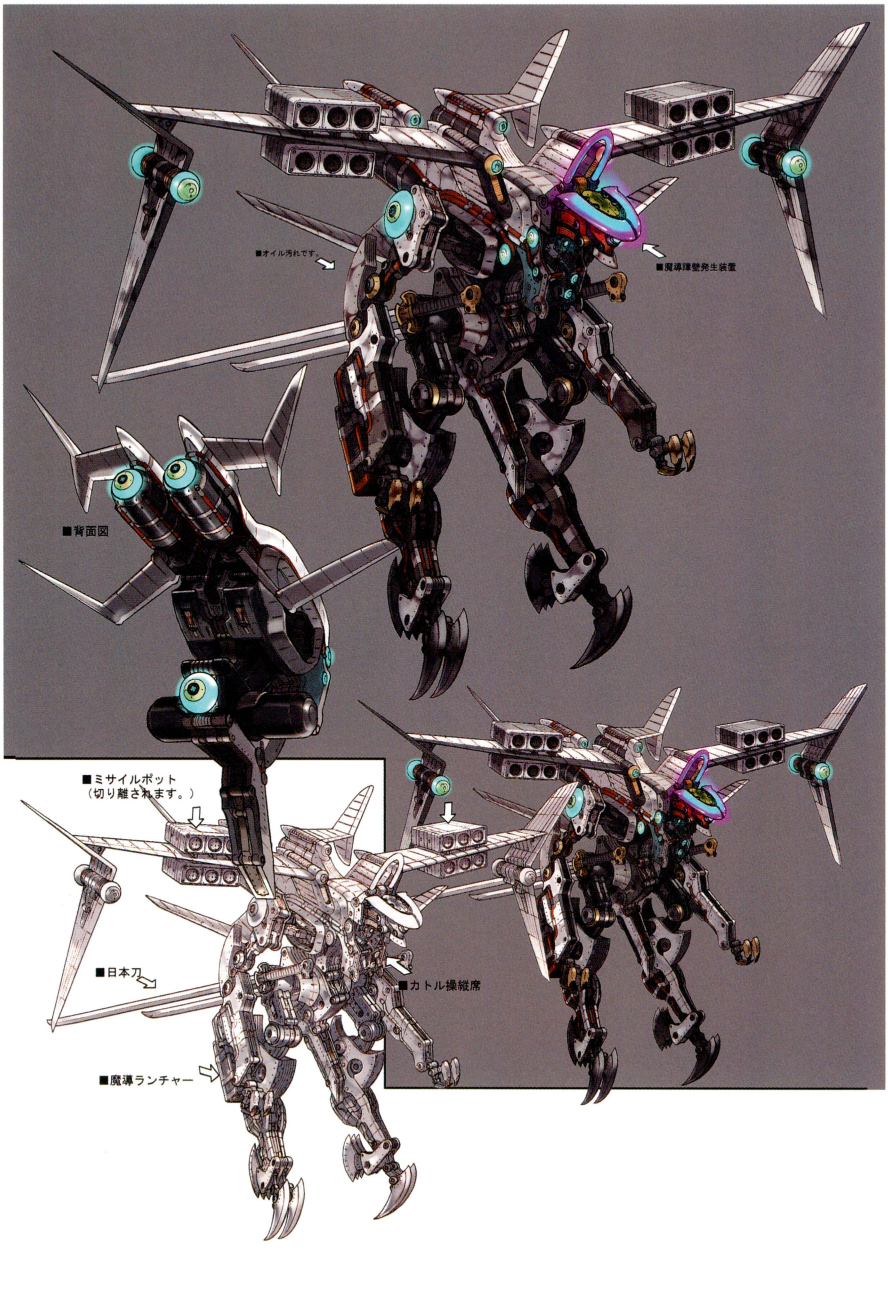


細部設定





ガブリエル強化形態 未採用

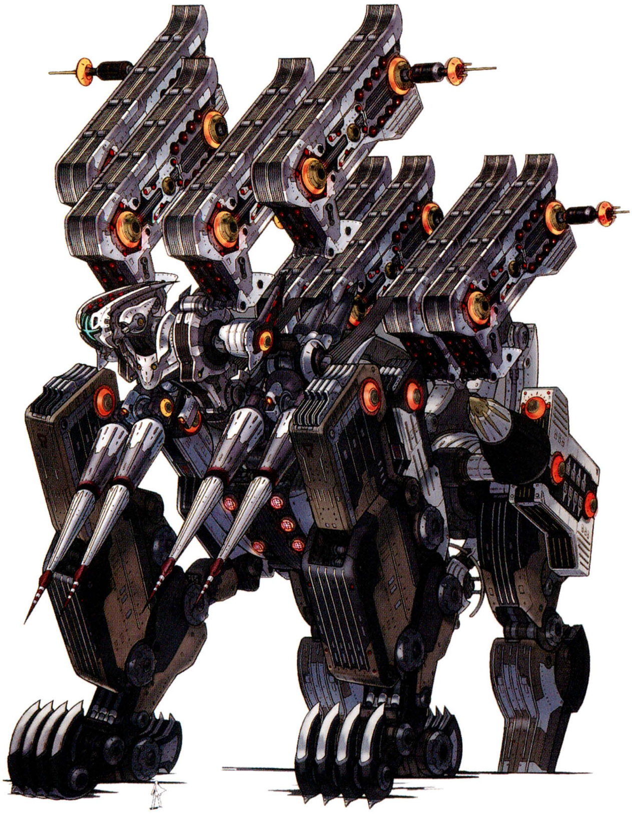


STAFF'S COMMENT

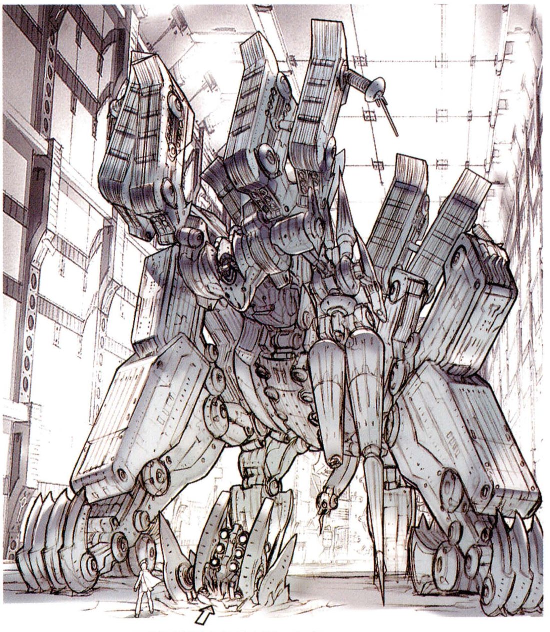
ガブリエルは、ほかの魔導アーマーと違って、洗練された飛行機体です。変形機能を有し、多数の内蔵武器を搭載し、長距離移動用大型ブースターでの移動などなど、設定を盛り過ぎたもののゲームに反映出来なかったネタが……(涙)。特に強化形態は、装甲を取りはずしてスピードを重視した機体！　コクピットは剥き出し！　命を賭けて戦うカトル！　全身血(オイルですが)まみれで両手に日本刀！　……そんな漢らしいデザインでした!!(三原)

試作魔導アーマー・ブリューナク

決定稿

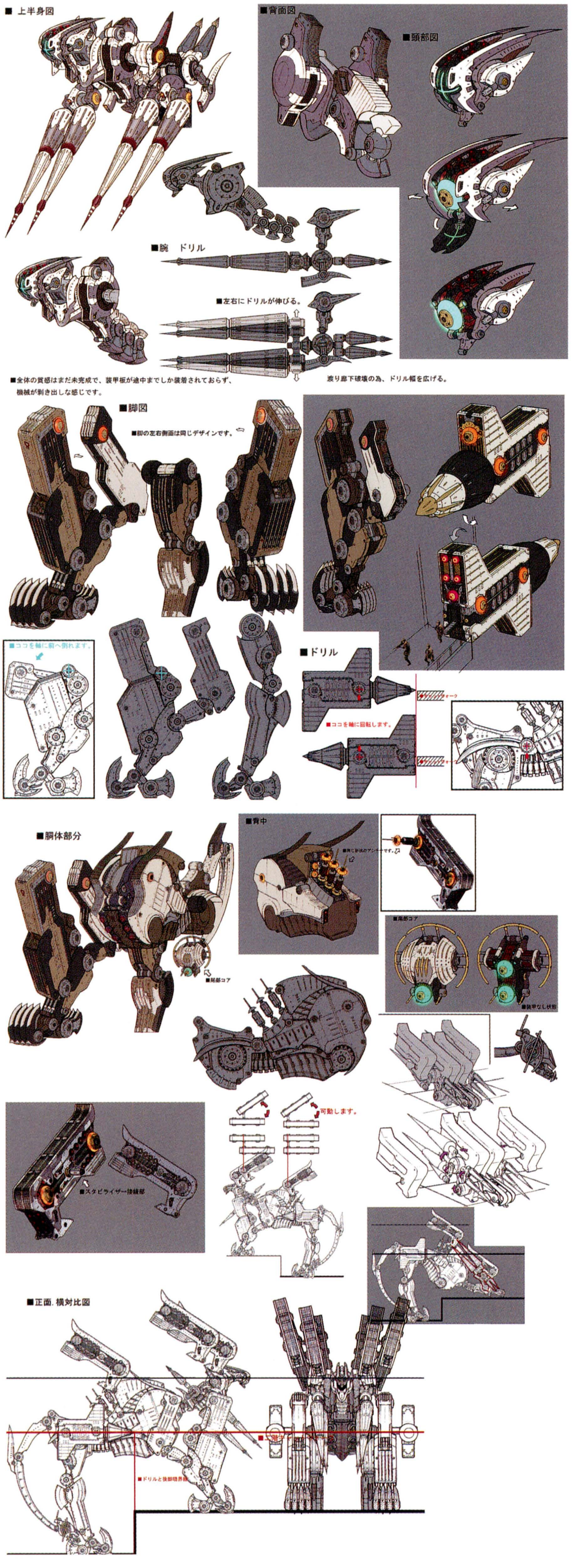


イメージイラスト



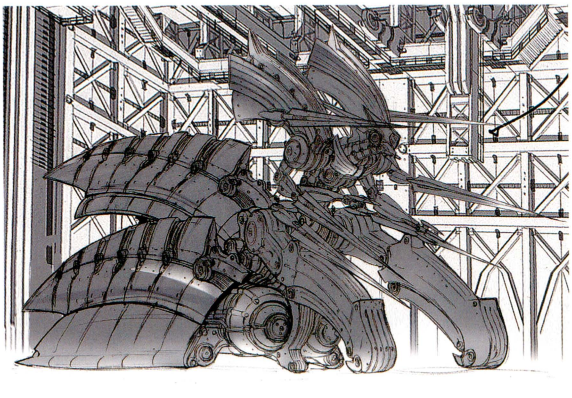
■頭部が破壊され床に突き刺さっている。

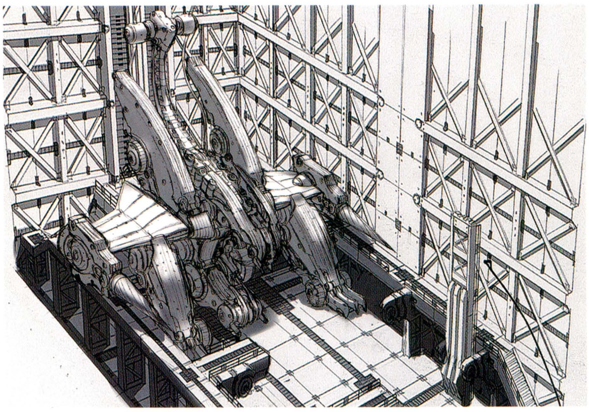
細部設定



STAFF'S COMMENT コンセプトは巨大魔導アーマーにドリル！　以上!!（三原）

イメージラフ 初期稿

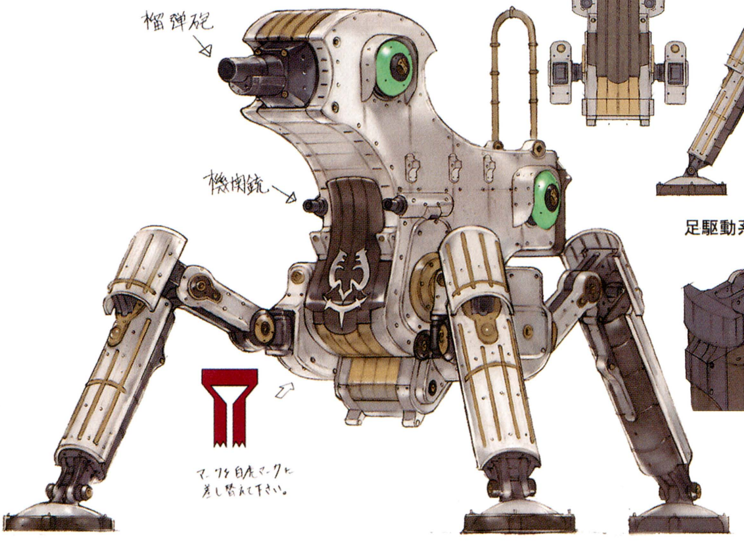


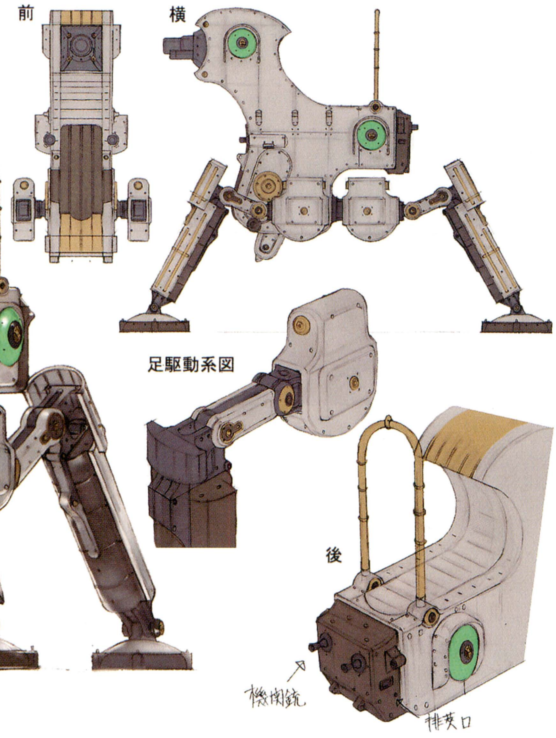




地上型魔導アーマー

ニムロッド

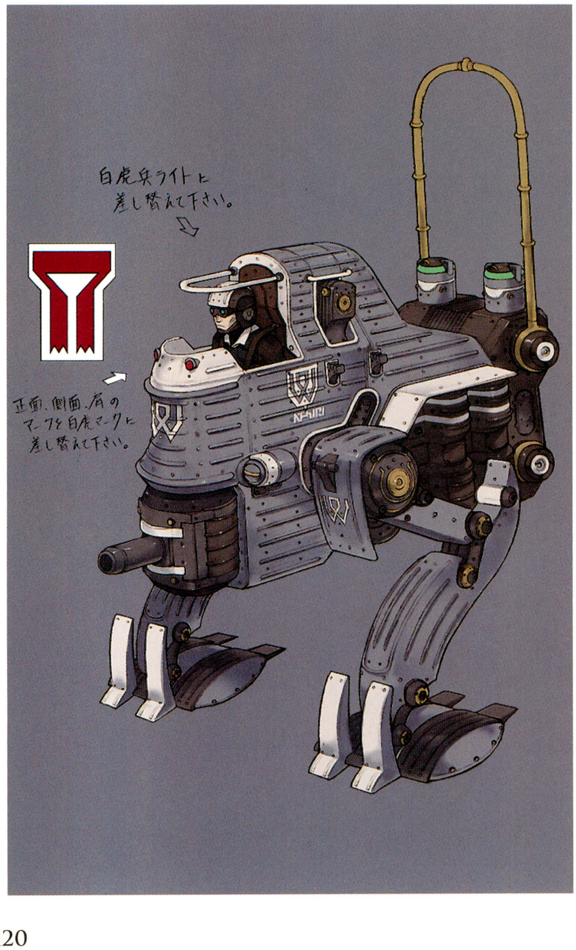


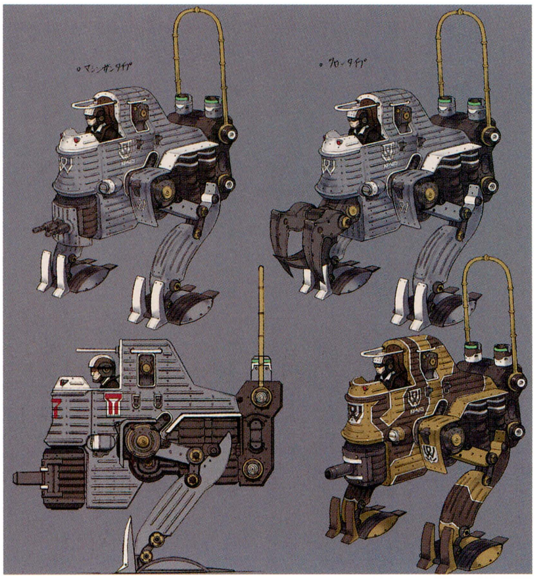


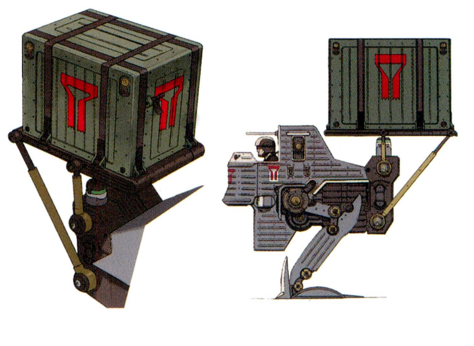
STAFF'S COMMENT

皇国の文化水準は20世紀前半程度ですが、クリスタルの力を動力源とする技術を得たことにより魔導アーマーを開発することが可能になりました。そのため歪んだ発展をしていて、進化した魔導アーマーはリベット止めと溶接の跡がまだ残る装甲に覆われ、第一次大戦中の戦車のような発展途上のデザインをしています。（三原）

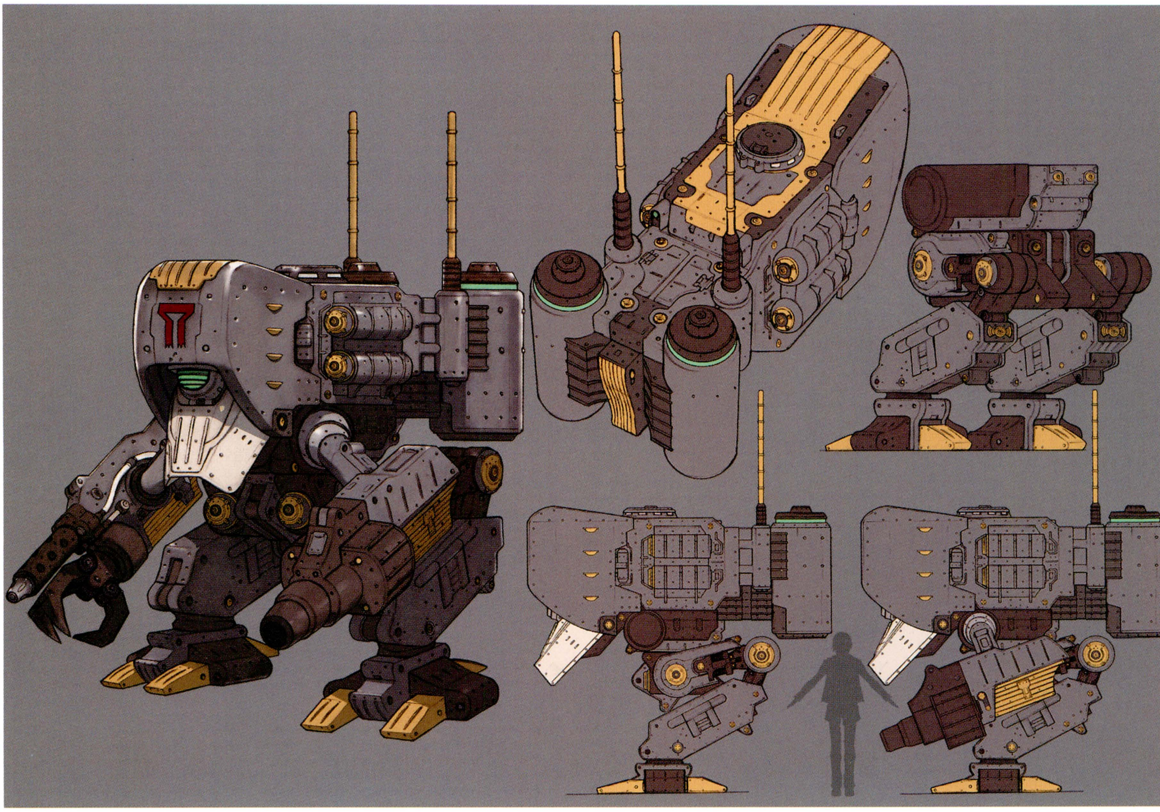
ストライカー系



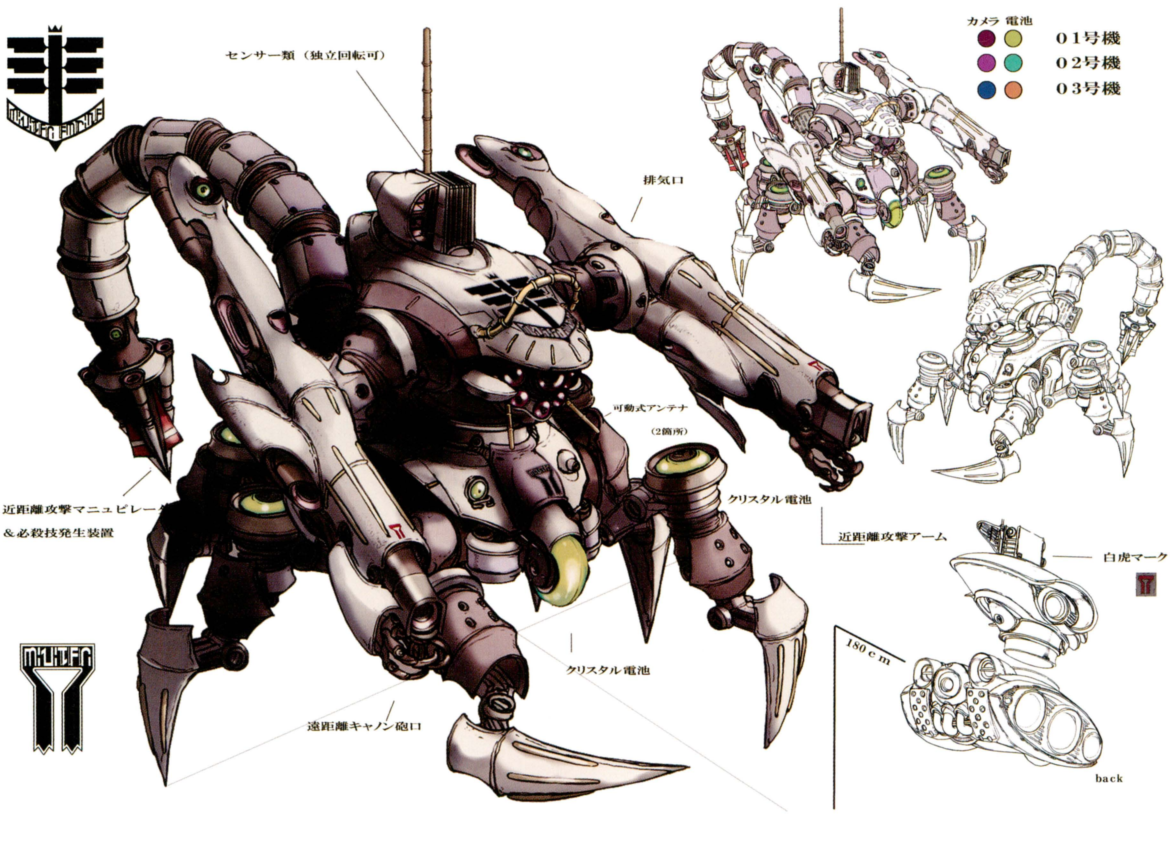




コロッサス

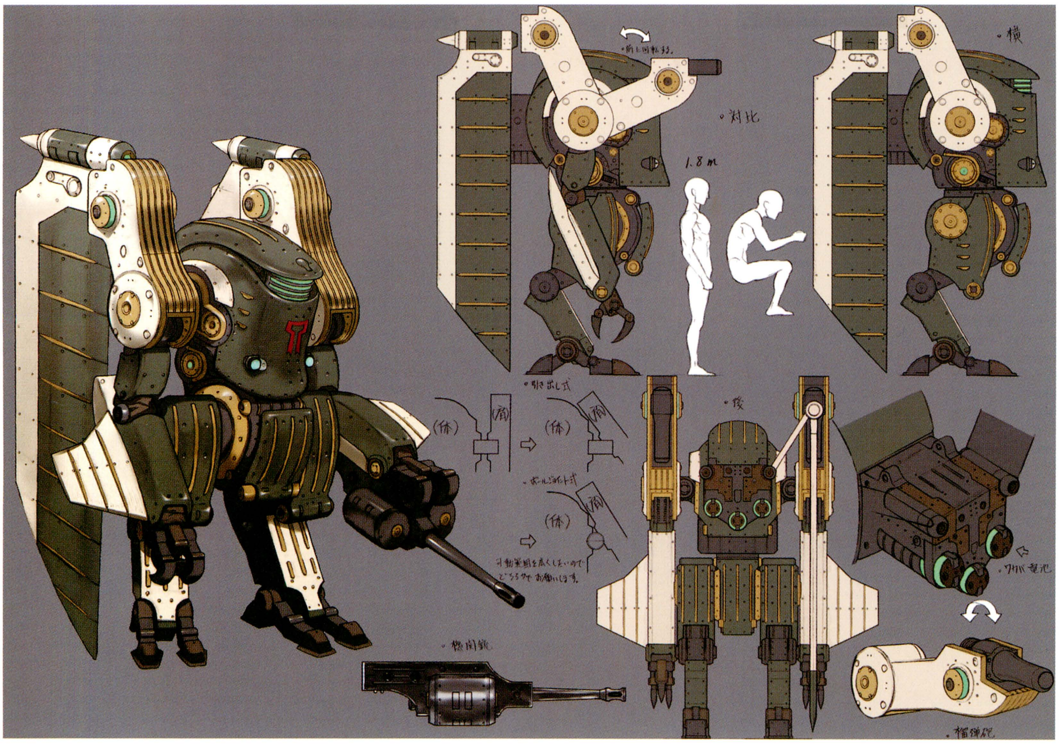


ヴァジュラ

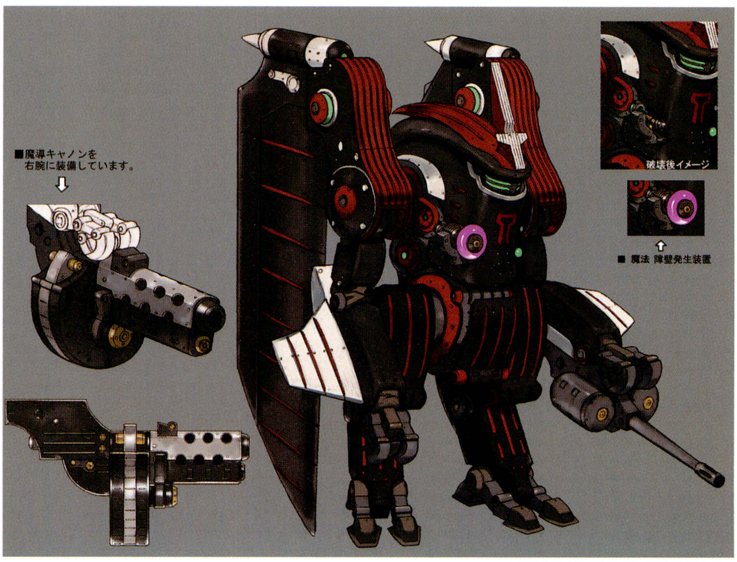

センサー類（独立回転可）
カメラ 電池
01号機
02号機
03号機
排気口
可動式アンテナ
（2箇所）
近距離攻撃マニュピレー
&必殺技発生装置
クリスタル電池
近距離攻撃アーム
白虎マーク
180cm
クリスタル電池
遠距離キャノン砲口
back

飛行型魔導アーマー

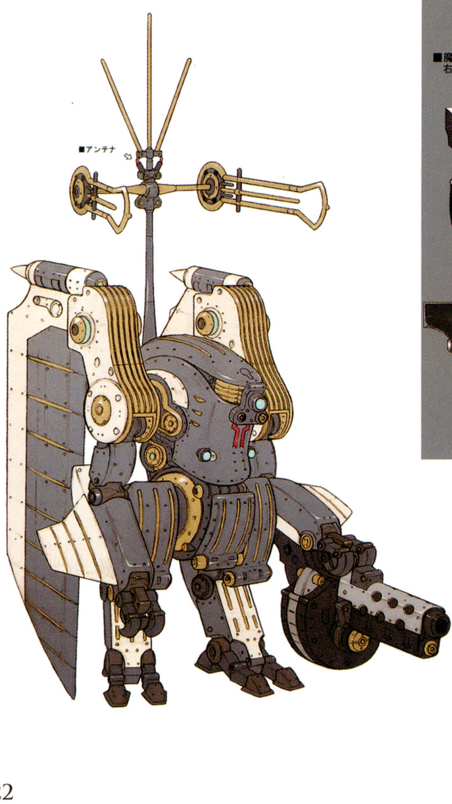
ヘルダイバー

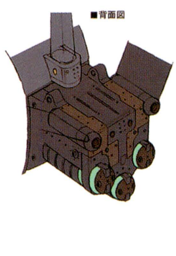


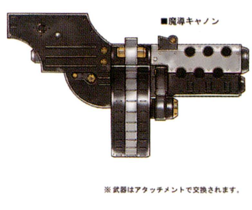
ブラックバーン



デザイン案 初期稿



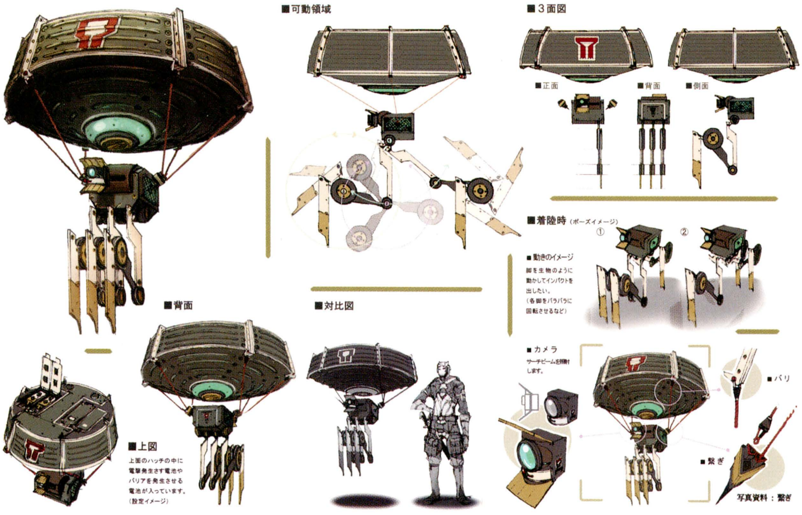




※武器はアタッチメントで交換されます。

監視用メカ

ノーマッド



マーティネート

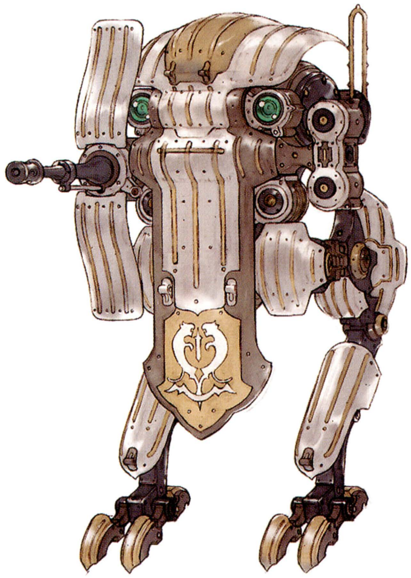


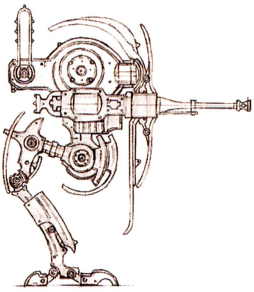
パンジャドラム

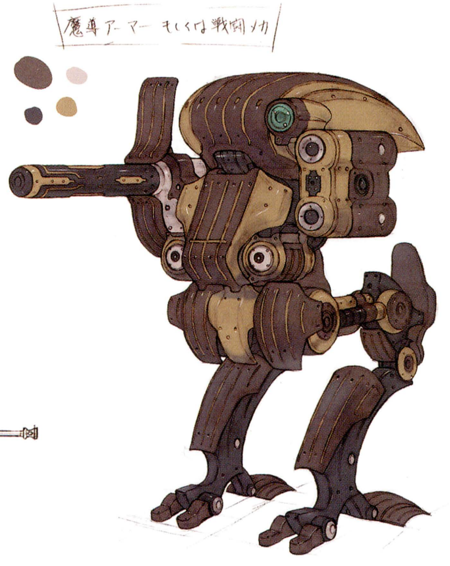


白虎メカデザイン集

戦闘メカ案 未採用

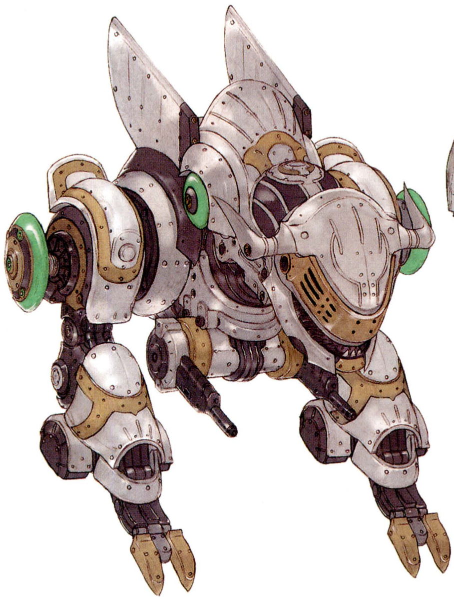


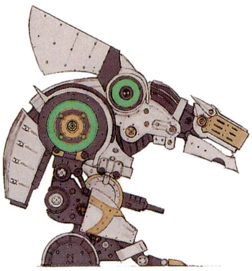


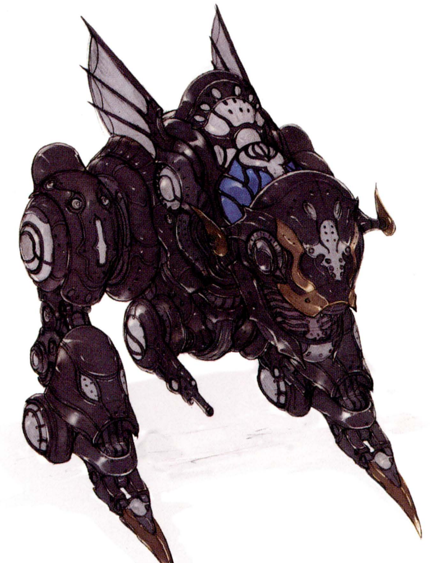


レトロ魔導アーマー案 未採用

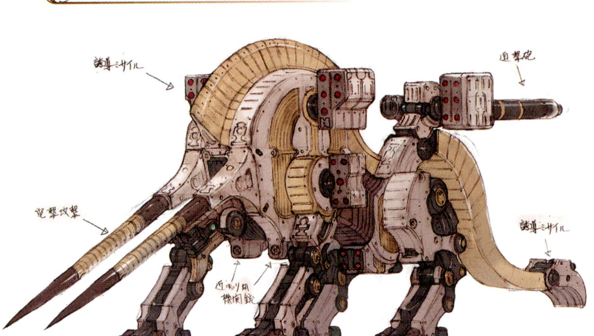
量産型魔導アーマー案 未採用



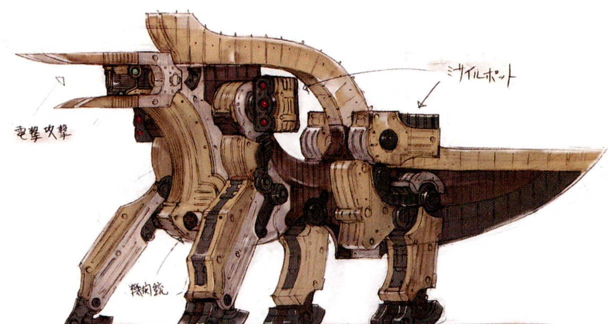




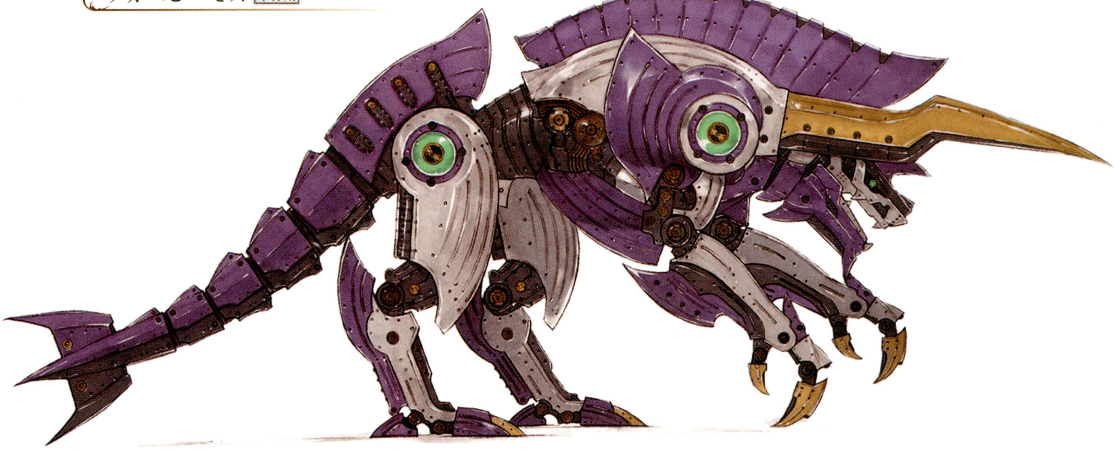
メカモンスター案1 未採用



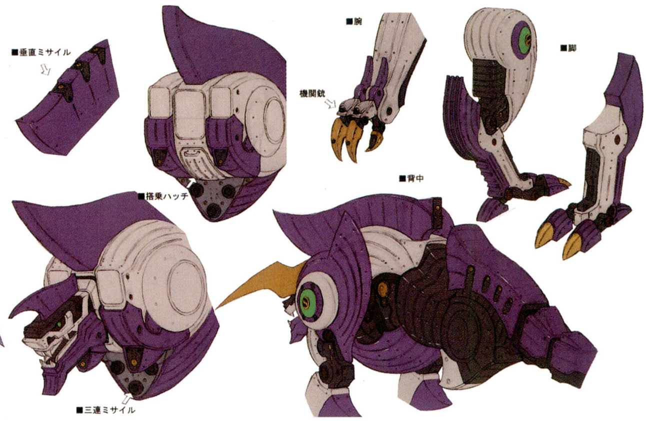
メカモンスター案2 未採用



メカベヒーモス 未採用







青龍人

決定稿



細部設定

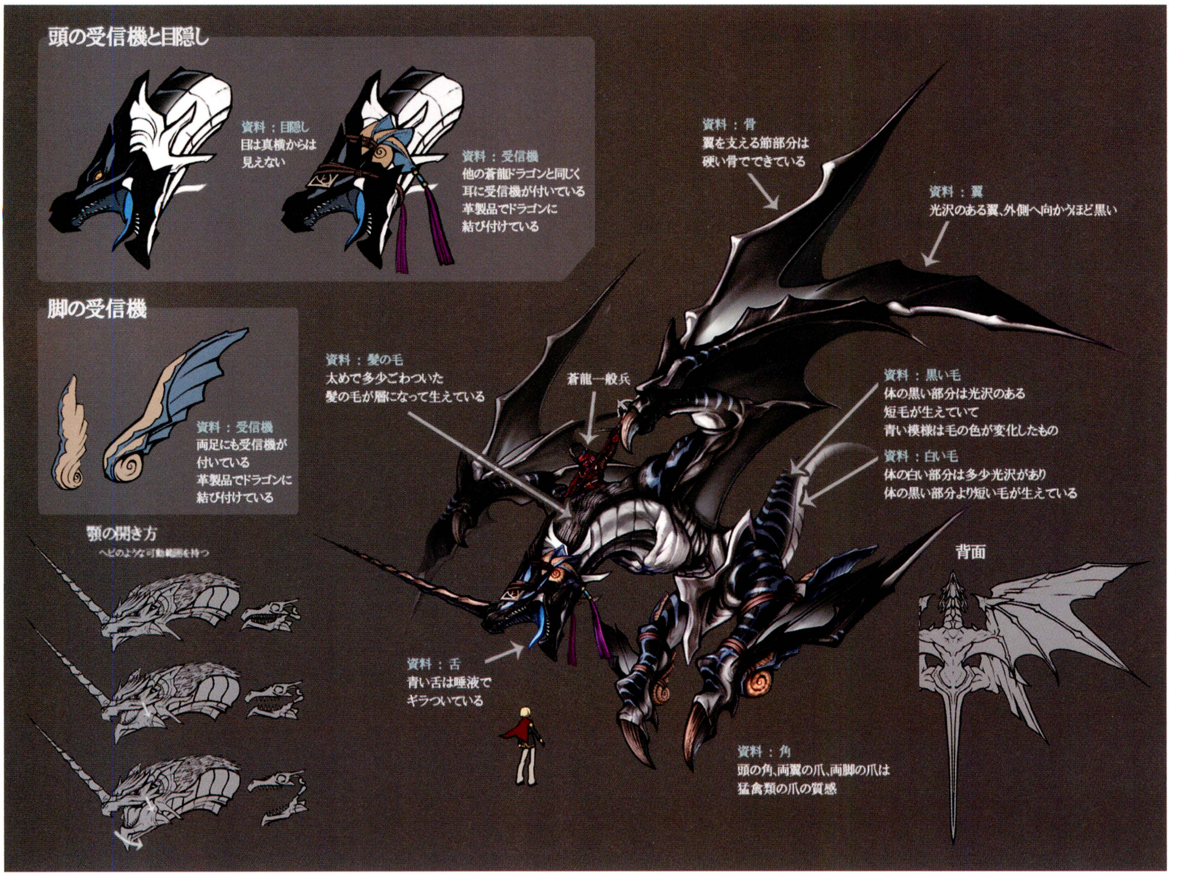


STAFF'S COMMENT

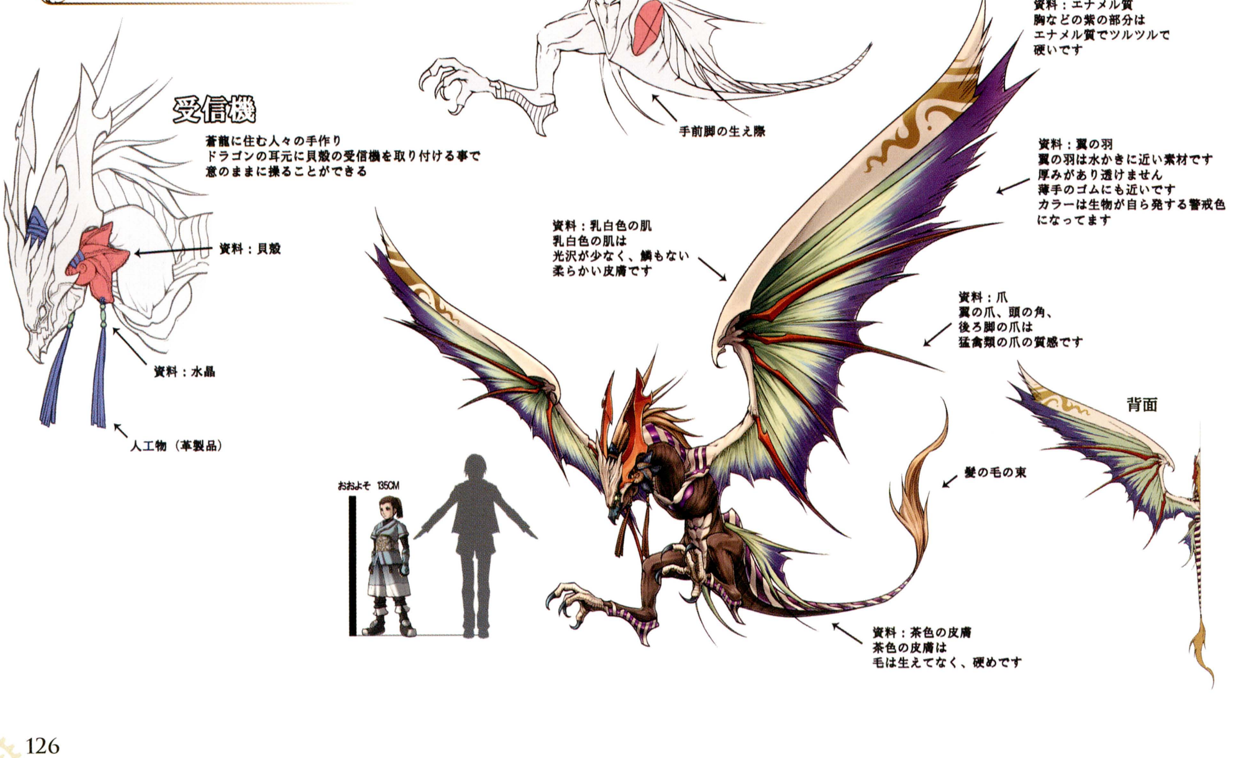
青龍人は竜に呪われし人間という設定で、半獣人の姿に申し訳程度の毛髪、腰を曲げた猫背の姿勢など生理的な嫌悪感が出るようにデザインしました。(仲秋)

ドラゴン系モンスター

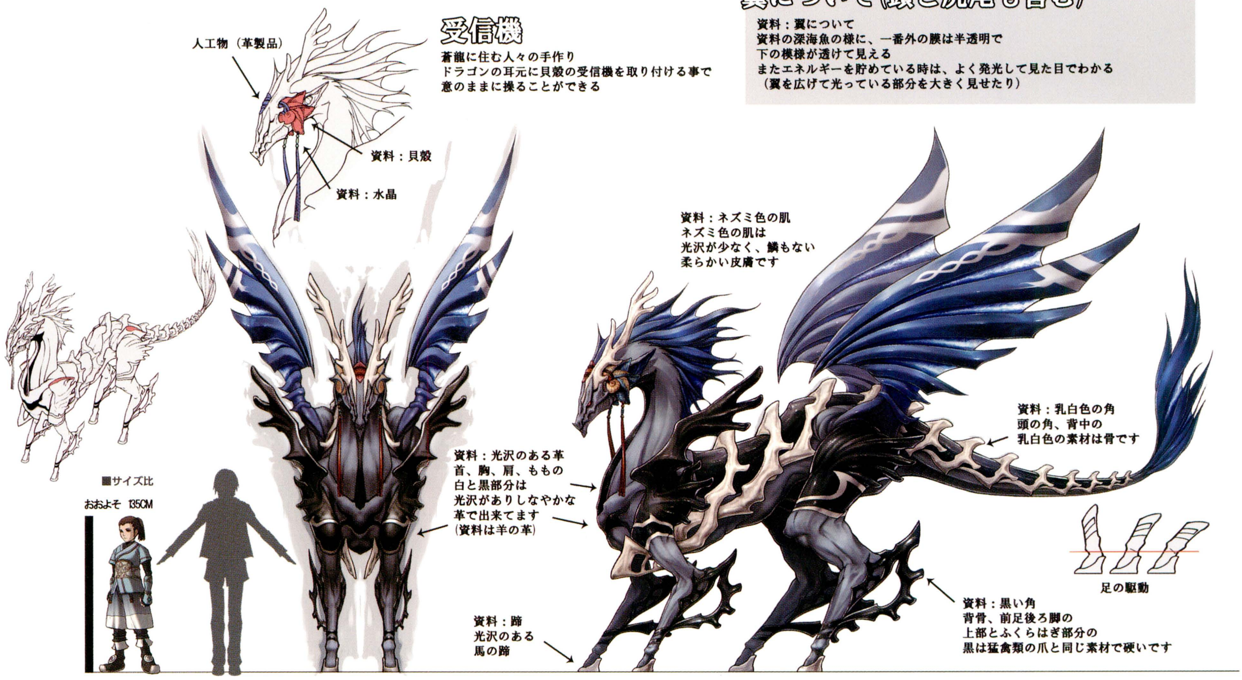
ヒリュウ



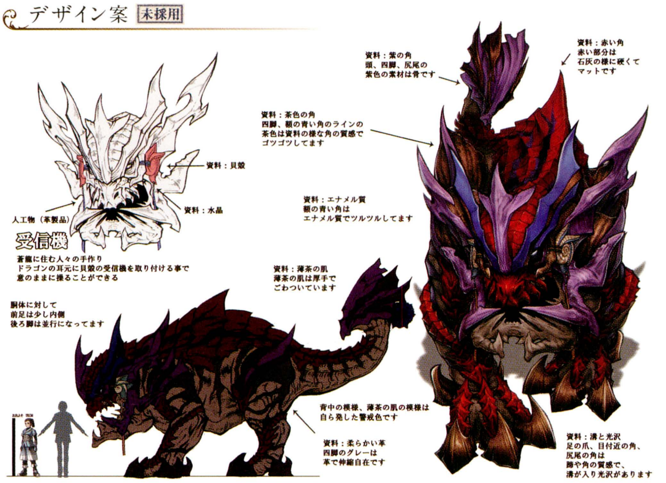
ヨクリュウ系

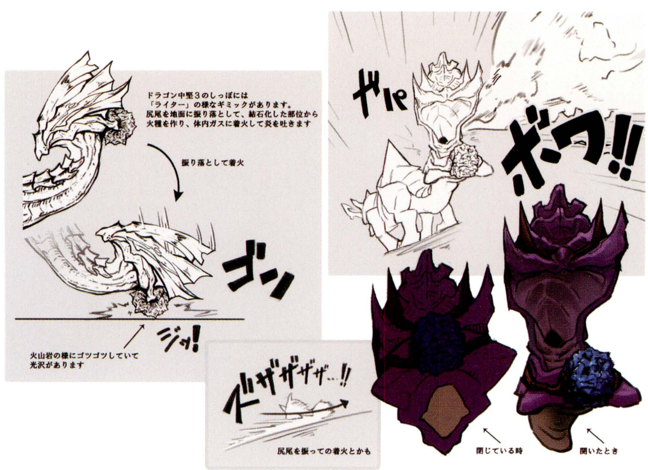


バクライリュウ系



デザイン案 未採用





受信機破壊演出 未採用



演出イメージ

② 破壊演出
受信機の貝殻が飛び散ります（エフェクト）
同時に血らしき物質と
光が放出します。
（蒼龍兵が閉じ込めたエネルギー）

③ 破壊後
ドラゴンの思念を表した
黒煙状のエフェクトと
蒼龍兵が閉じ込めたエネルギーが
パーティクルとして発生します。

傷口
爆発でえぐられた後のイメージです。

STAFF'S COMMENT

蒼龍のドラゴンには、ルシ・ソウリュウを頂点とする明確なヒエラルキーがあり、知的レベルや戦闘力に差があるというイメージでデザインしています。当初は聴覚器官につけた巻貝を用いて、人間と交流するという設定もありました。（仲秋）

野生のモンスター

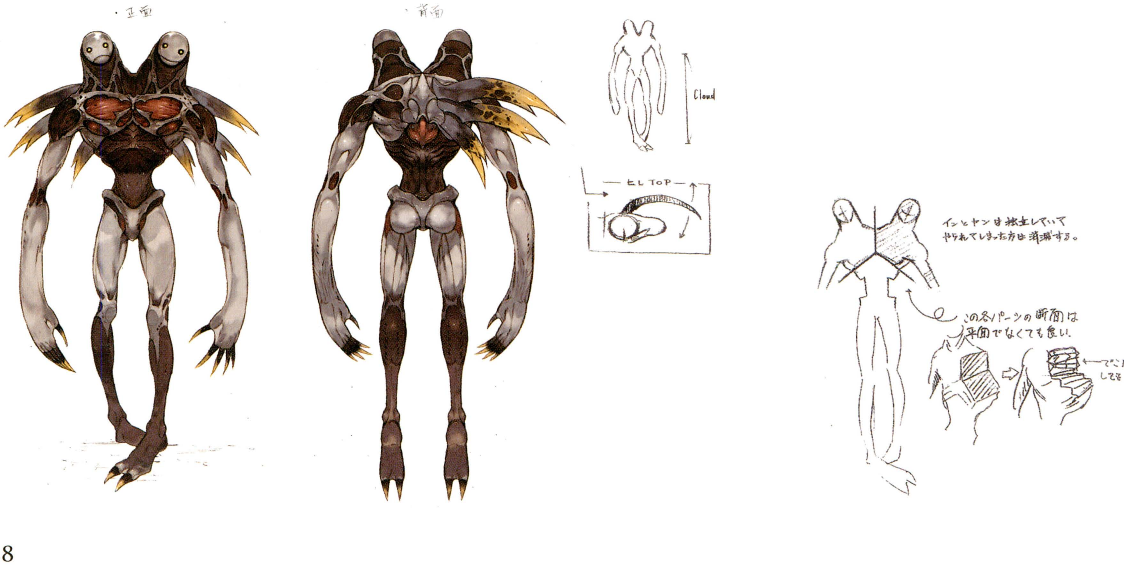
ハンドレッグ系



スノージャイアント系

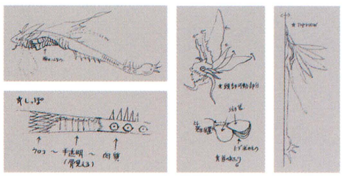


インヤン系 未採用



マルドゥーク







■ 頭部から生えているオブジェクトは骨格が硬質化し伸びた物で古生代の魚、「ダンクレオステウス」の頭部のような質感。

ムシュフシュ

■カラーバリエーション

■ カラーイメージはトラウツボやドクヤガエルなどで、顔周りは特に警戒色のような高い彩度と斑点が集中している。



■ 顔の模様は下の方に白い斑点が多くたまっており、上あご部分の斑点は牙を強調する様についている。

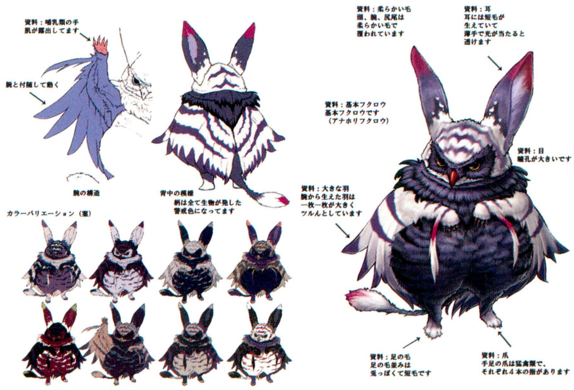


■ 通常カラーでタコ足のようになっていた部分はアシナシイモリのように少し透明感のあるヌルリとした質感になっている。

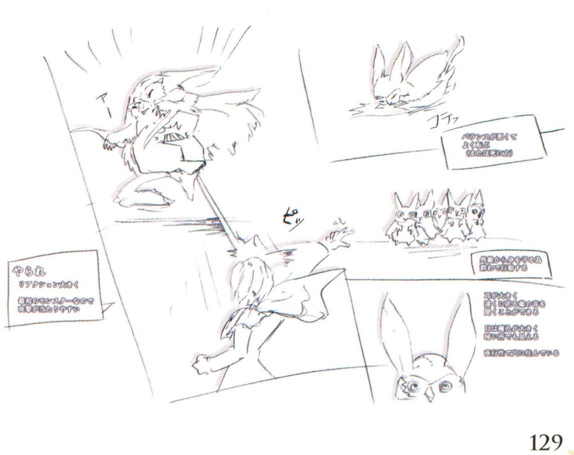


ルコネア系 未採用









朱雀の闇

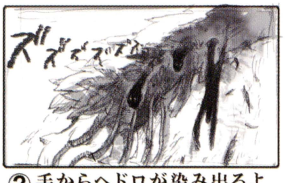
決定稿



モンスター生成イメージ 初期稿



① 回転している手を重々しく挙げ、ステージへかざす。



② 手からヘドロが染み出るようにザコが生まれる。



③ 重々しい煙とともにザコを地面へ産み捨てる。



④ 死人のように倒れたザコが操られるように立ち上がる。

闇の候補生イメージ 初期稿



細部設定



バトルステージイメージ



STAFF'S COMMENT

天災や産業廃棄物を連想させるエネミーにしたかったので、「巨大でドロドロした台風」というキーワードをもとにデザインを開始しています。朱雀のエネミーということで、頭部のイメージは未採用となった軍神フェニックスをモチーフにしています。(仲秋)

WORLD MAP

世界地図

物語の舞台となるオリエンスの地図は、現在の形にいたるまでさまざまな変化があった。
朱雀、白虎、蒼龍、玄武の4カ国が戦うという構図は変わらないながらも、当初は西に別の国の存在も考えられていたようだ。

ワールドマップの変遷

最終形



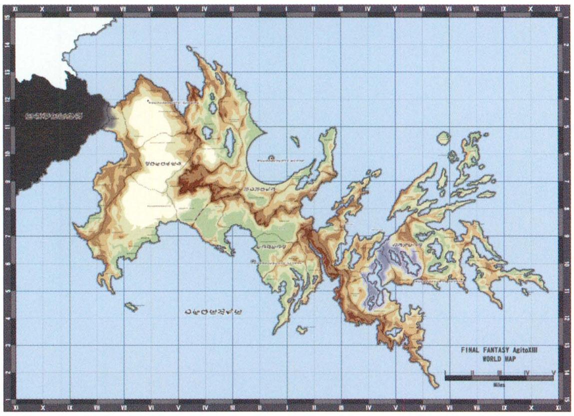
軍令部の作戦地図



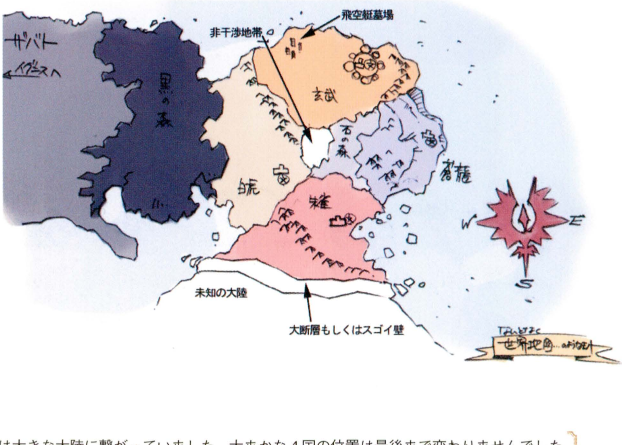
ワールドマップ案1 初期稿



ワールドマップ案2 初期稿



最初期のワールドマップ案 初期稿



STAFF'S COMMENT もともとオリエンスは大きな大陸に繋がっていました。大まかな４国の位置は最後まで変わりませんでしたが、開発が進み細かなイベントやストーリーの変更などから、ひとつの大陸の形になっていきました。（若葉）

BACK GROUND

背景

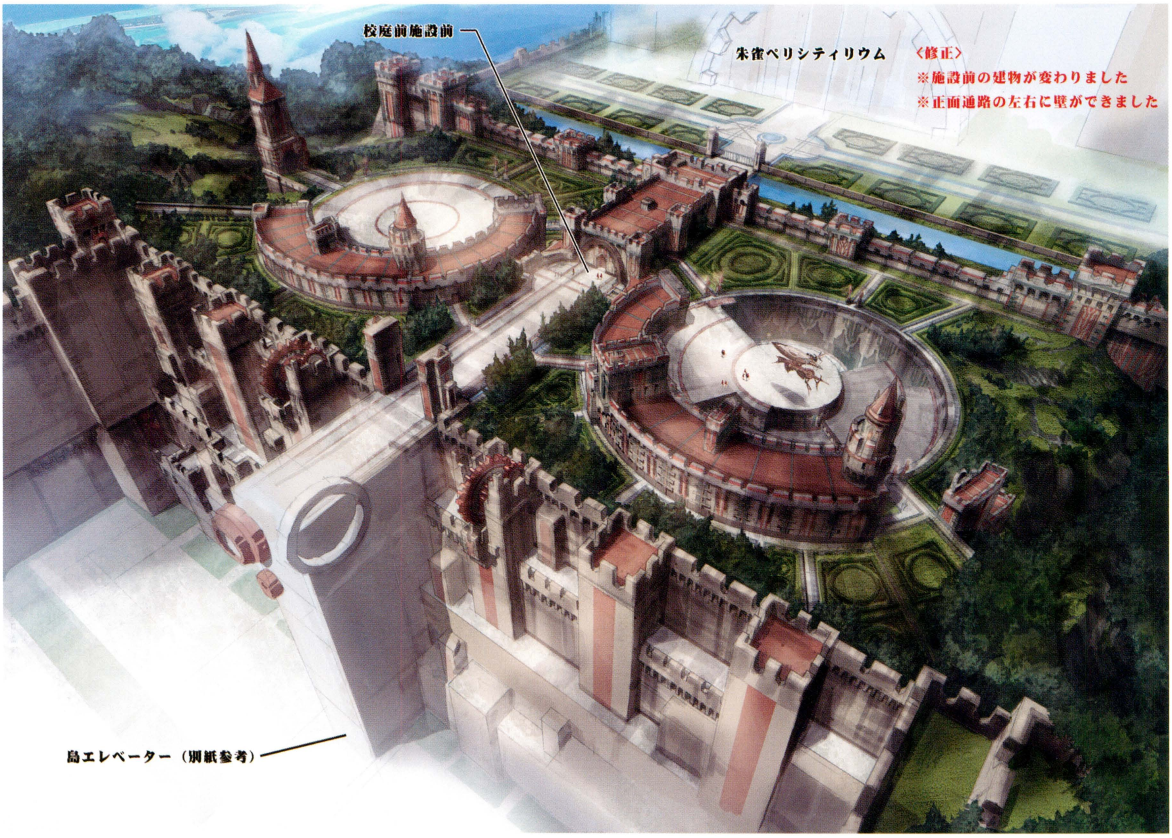
物語中に登場する建物やフィールド、ダンジョンのモチーフとなった背景イラストを大量掲載。
ゲーム中ではほとんどのイラストが忠実に再現されているので、実際にその場所へ行って見比べてみるのもおもしろい。

朱雀魔導院

正門前



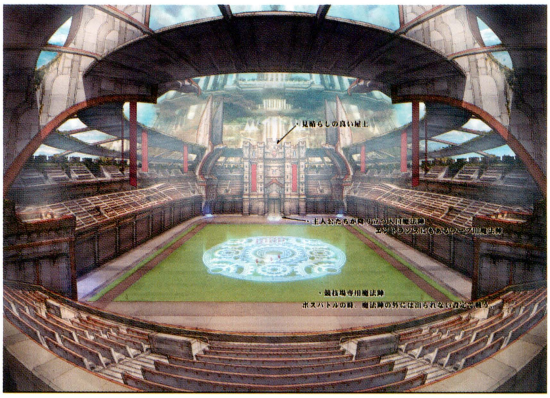
飛空艇発着場



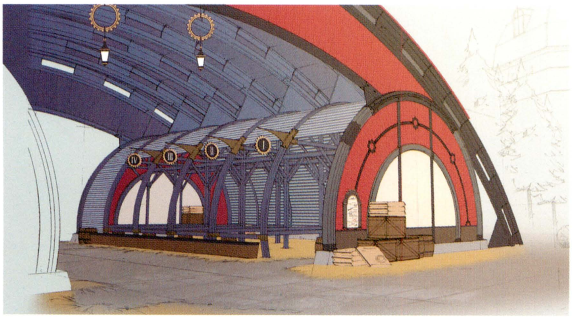
共同墓地



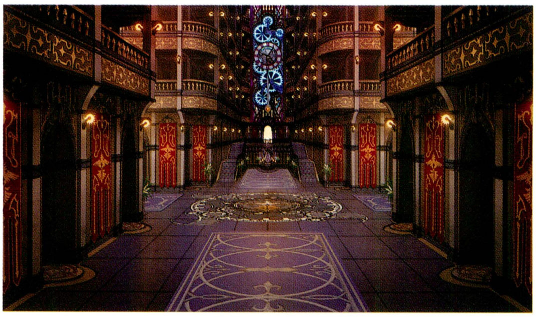
闘技場



チョコボ牧場

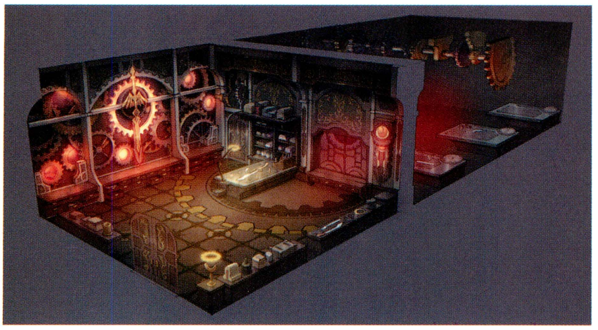


エントランス

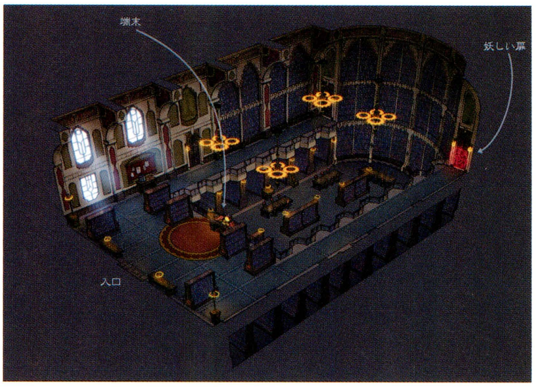


STAFF'S COMMENT
中世の世界観を意識した背景になっています。朱雀の赤と魔法の力、そして歯車をコンセプトとして各所に入れ込んでいます。（若葉）

武装第六研究所



クリスタリウム



重役会議室



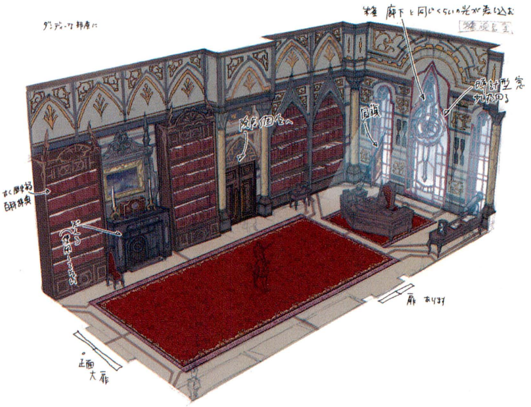
リフレッシュルーム



裏庭



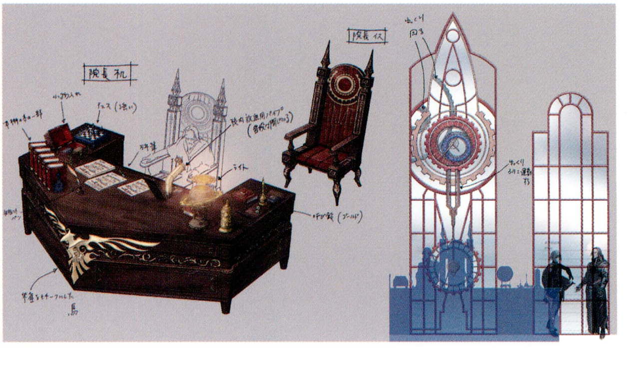
院長室内観



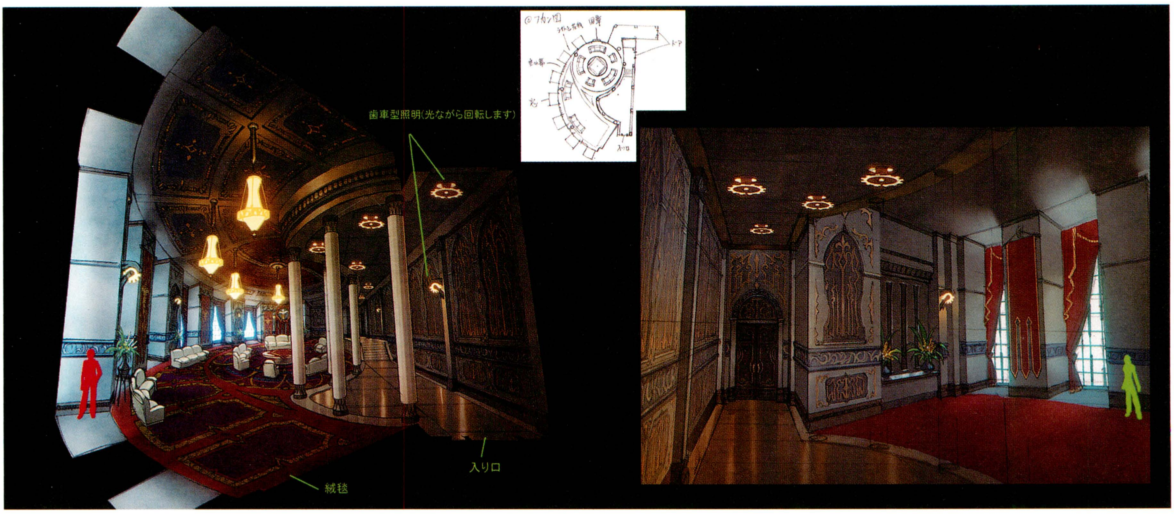
廊下



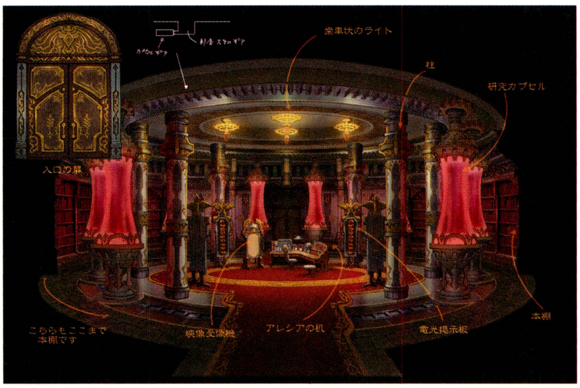
院長室細部設定



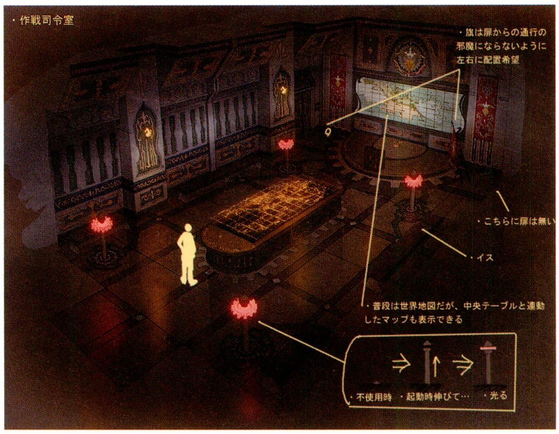
サロン



アレシアの部屋



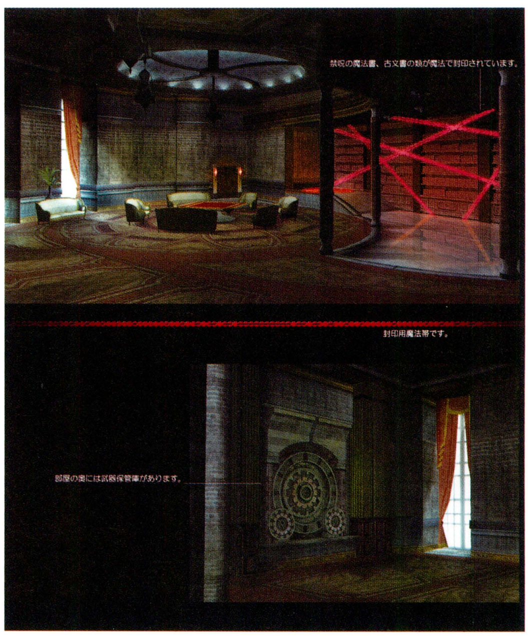
軍令部第二作戦課



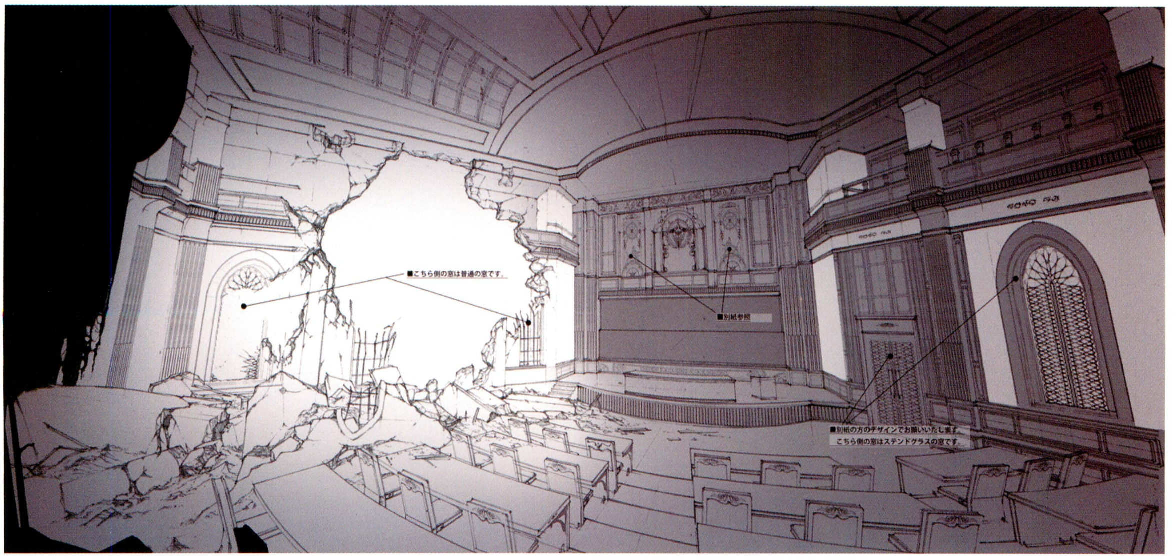
研究施設（アレシア研究室） 未採用



室内デザイン案 未採用



エンディングの教室



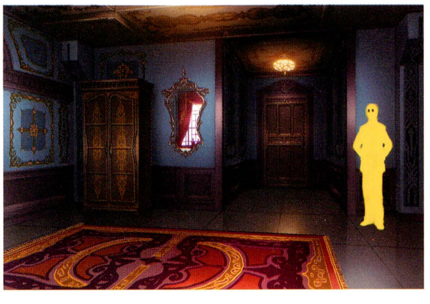
廊下デザイン案1 初期稿



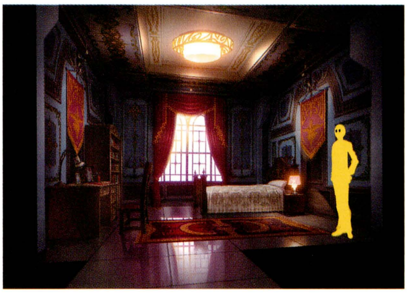
廊下デザイン案2 初期稿



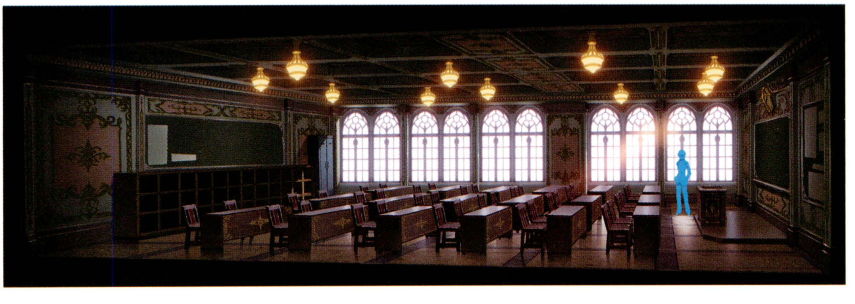
個室デザイン案1 未採用



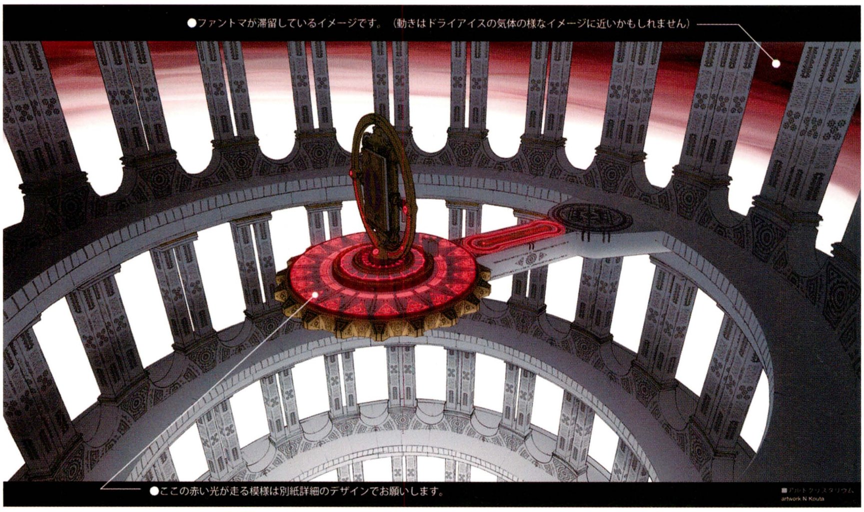
個室デザイン案2 未採用



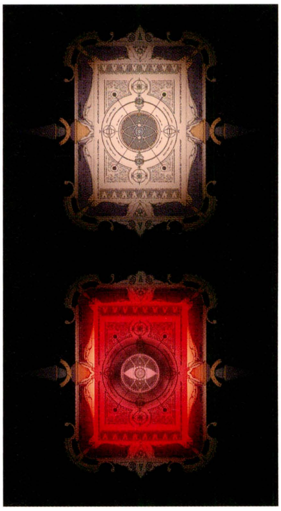
教室デザイン案 初期稿



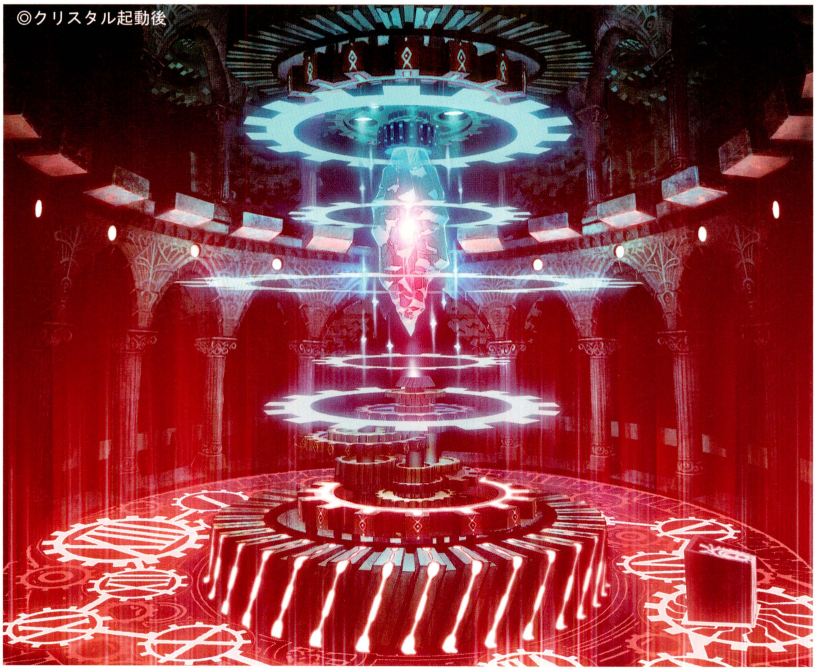
アルトクリスタリウム

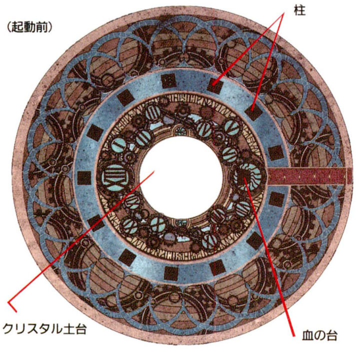


アカシャの書



朱雀クリスタルルーム

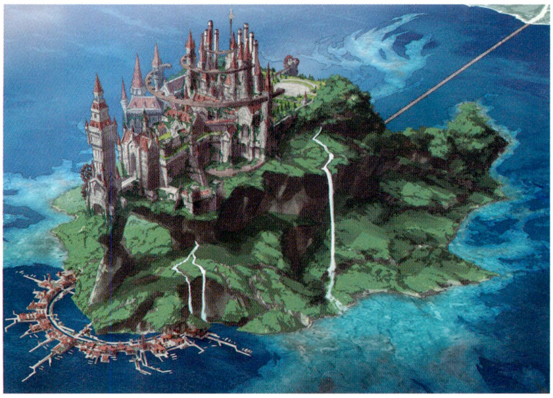




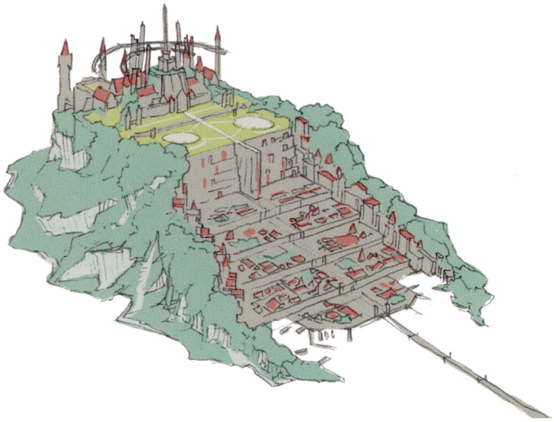


朱雀島

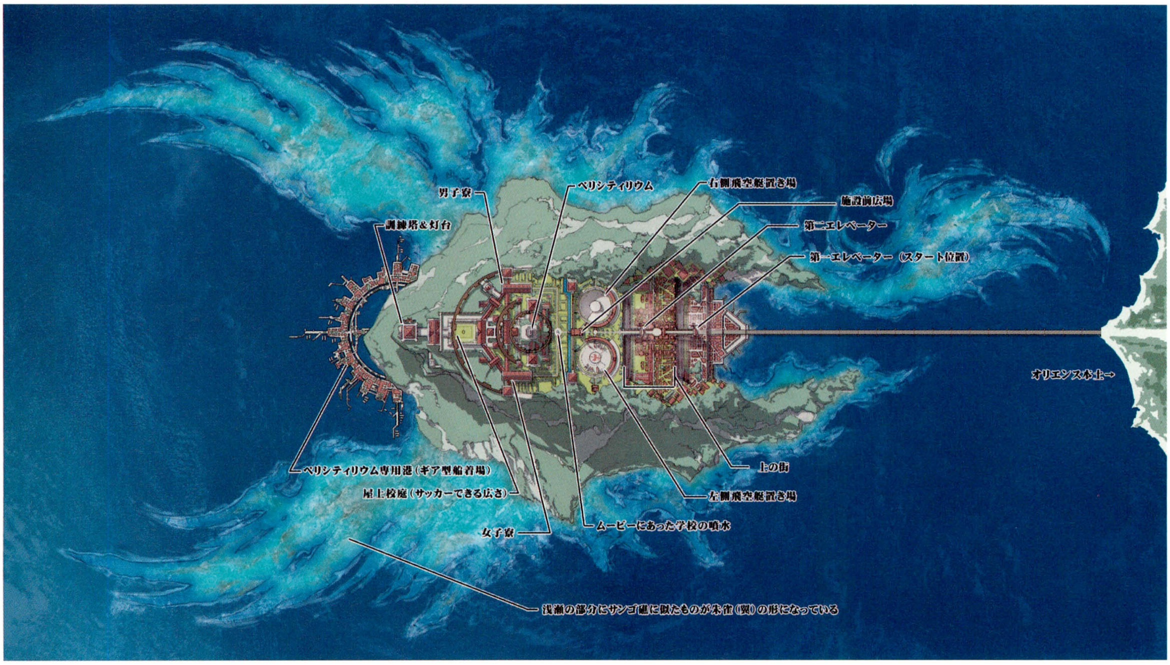
俯瞰図（背面）



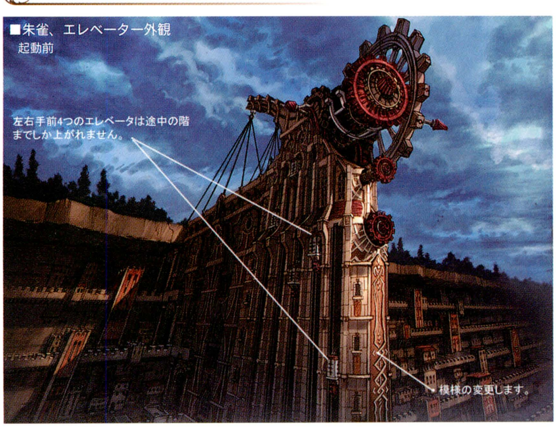
俯瞰図（正面）



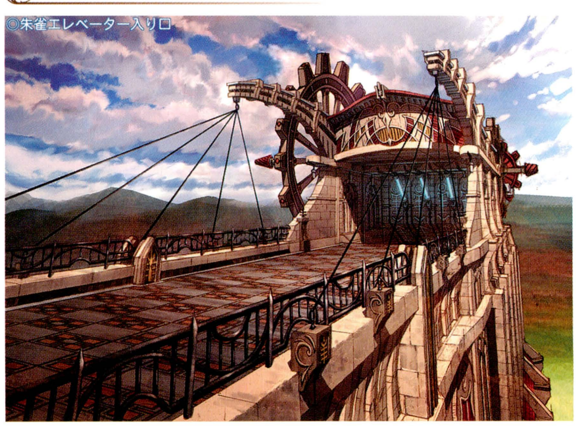
全体図



エレベーター外観



エレベーター入口

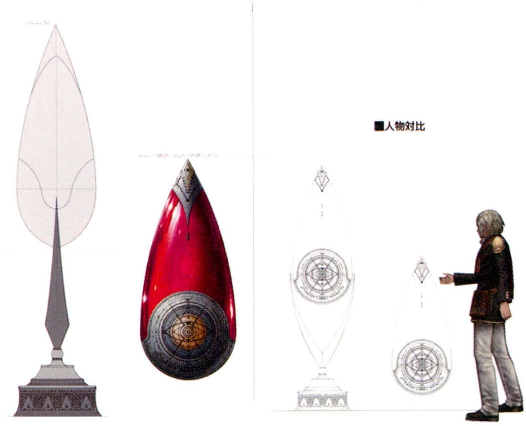


STAFF'S COMMENT

朱雀島の建物の配置はすでに最初の方で決まっていましたが、その他の施設などは当時好き勝手に描いていました。あと島の形状については、密かに自分の地元・隠岐諸島に似せて作ってあるんですよ。（若葉）

レリック端末

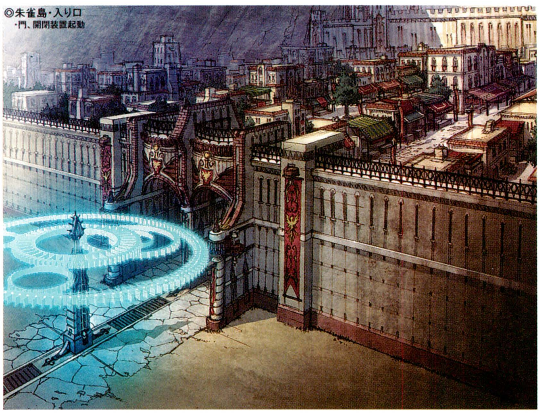




STAFF'S COMMENT 「神様の涙」をイメージしてデザインしました。（新原）

朱雀背景デザイン案

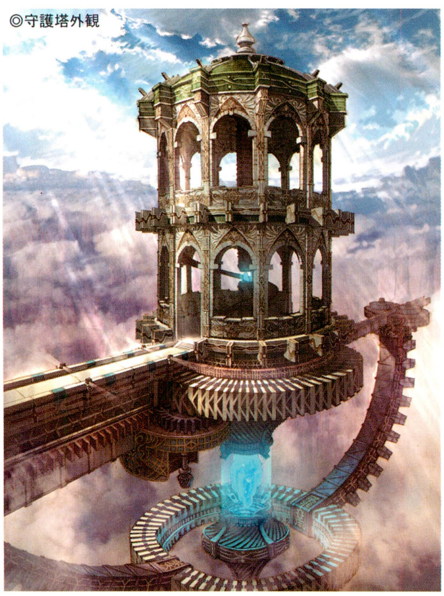
魔法門 未採用



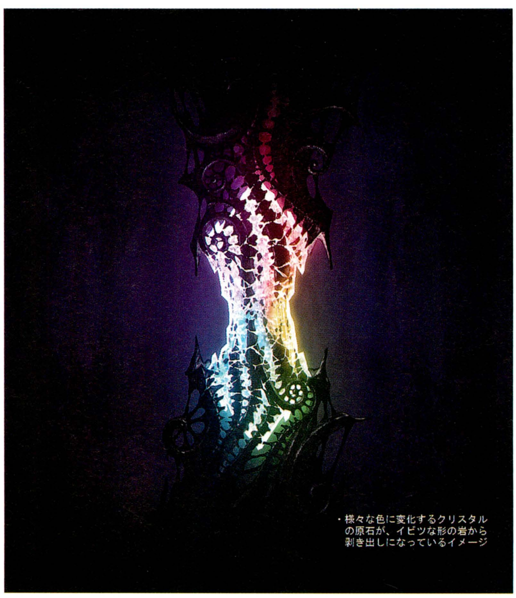
カイハス村 未採用



守護塔外観 未採用



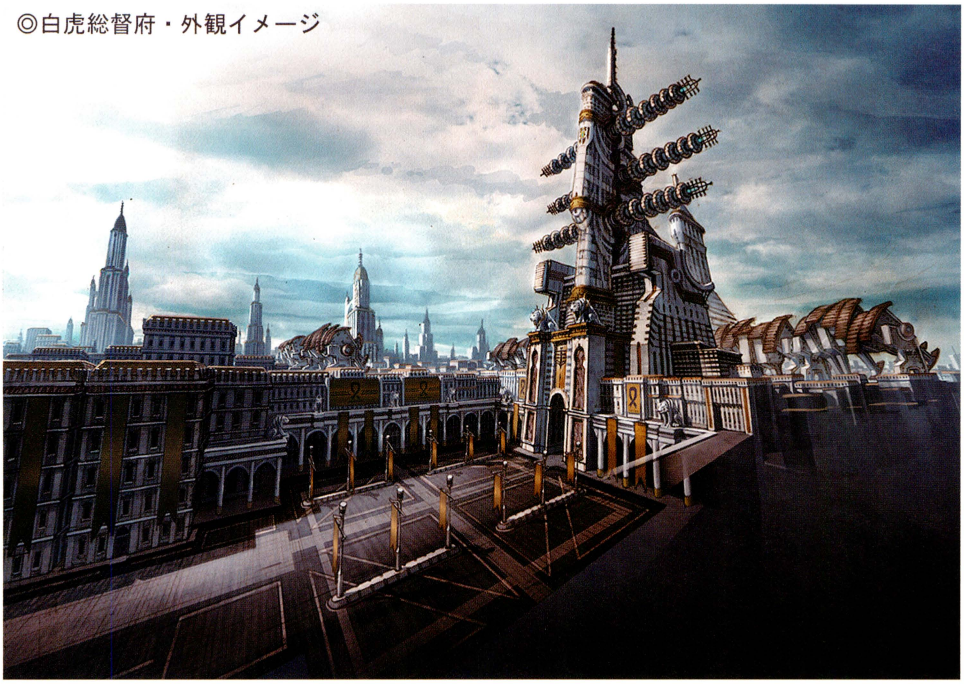
アルトクリスタル 未採用



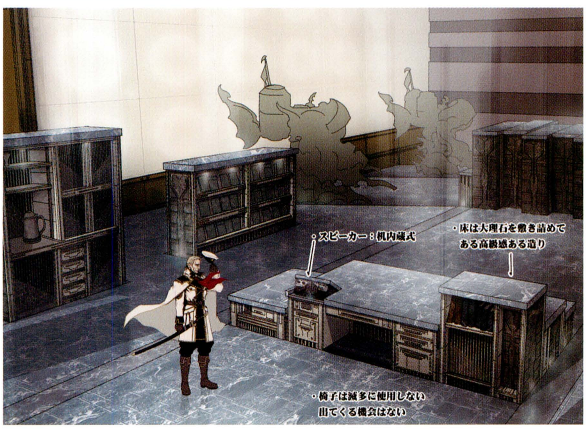
STAFF'S COMMENT もう1つのクリスタルでしたが、ここでのイベント自体なくなってしまいましたので、幻のクリスタルになってしまいました。（若葉）

白虎総督府

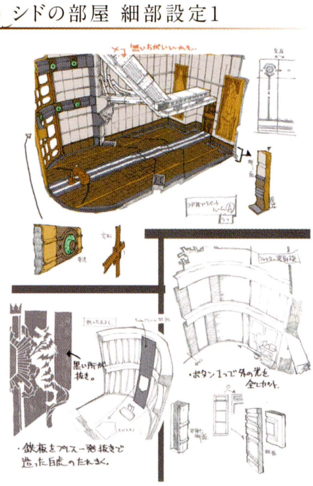
外観



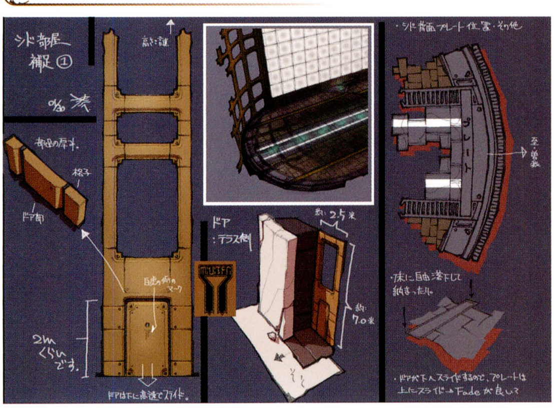
シドの部屋



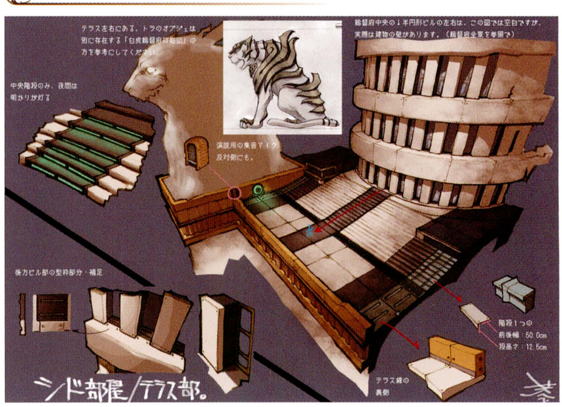
シドの部屋 細部設定1



シドの部屋 細部設定2



シドの部屋 細部設定3



白虎の街

外観



デザイン案1 初期稿



デザイン案2 初期稿



建物内部 未採用

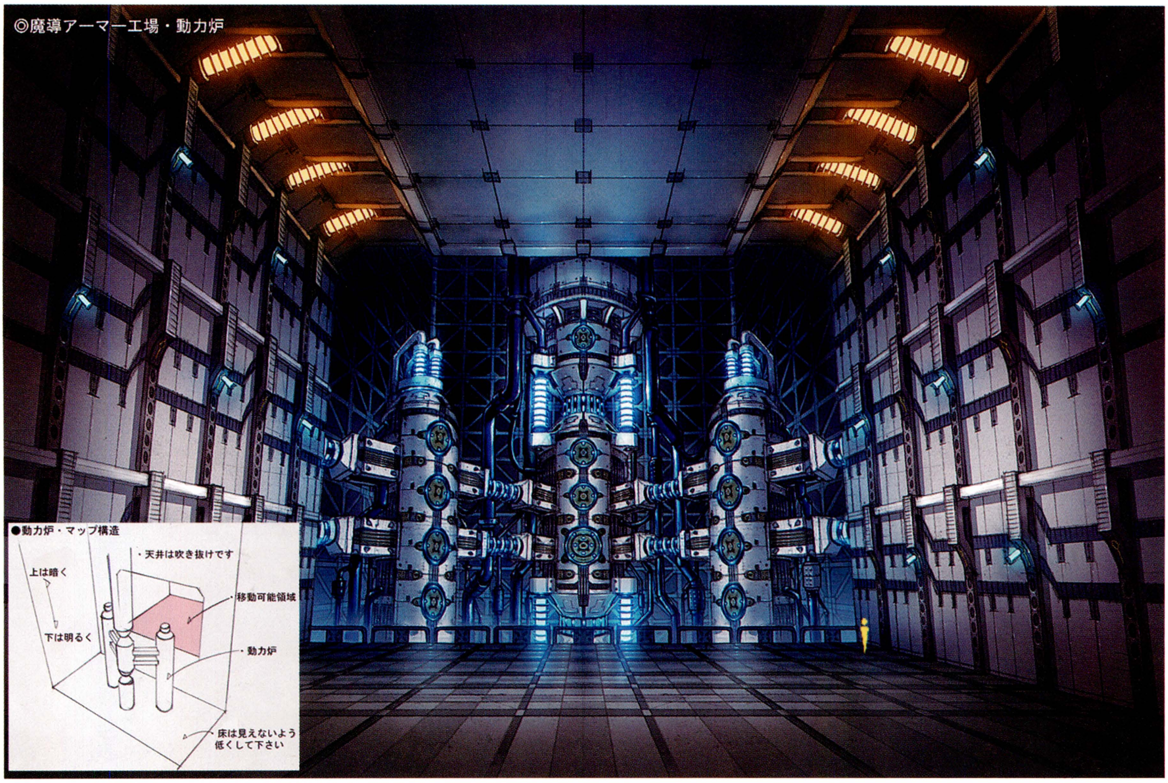


STAFF'S COMMENT

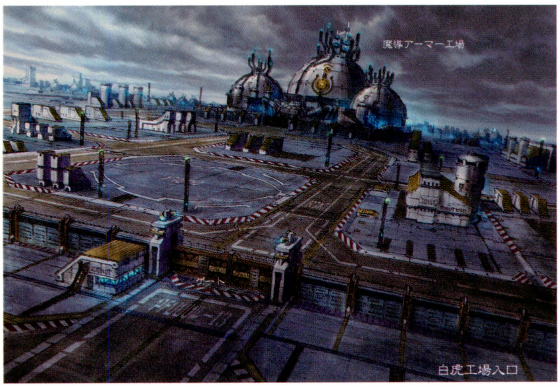
白虎は寒い地域ということで、雪が降る冷たいイメージです。クリスタルの力をエネルギーとして、機械で町中が動くものとなっており、ビル上部などの部品も動いています。(若葉)

魔導アーマー工場

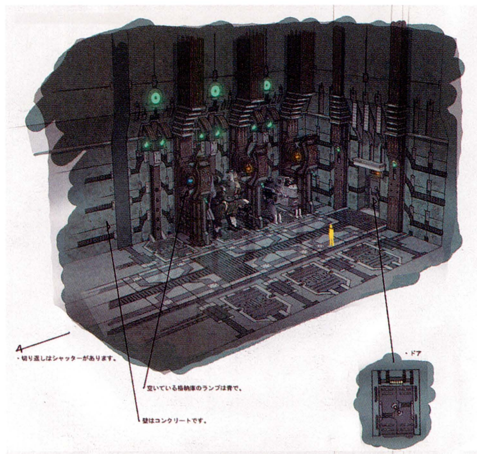
動力炉

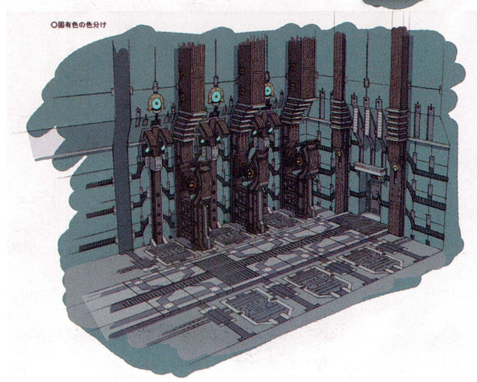


入口

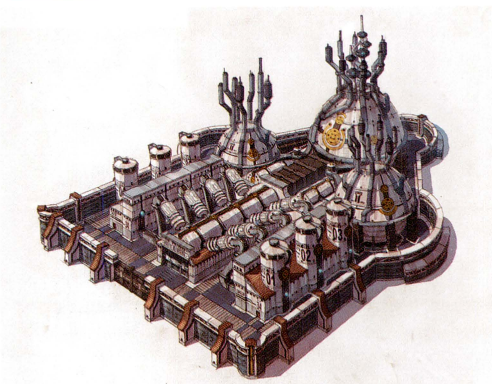


格納庫

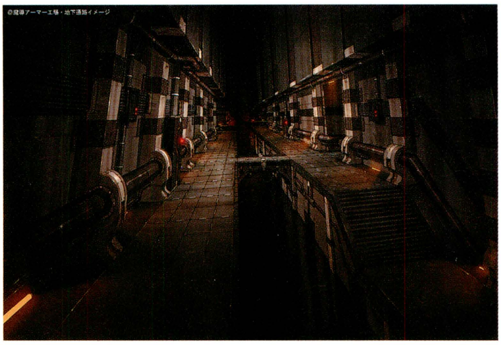




全景

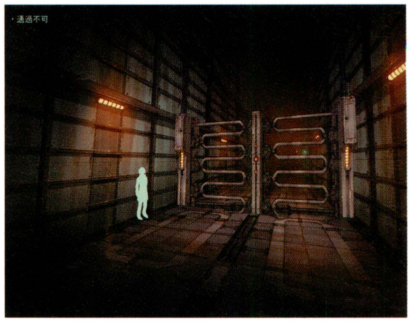


地下通路



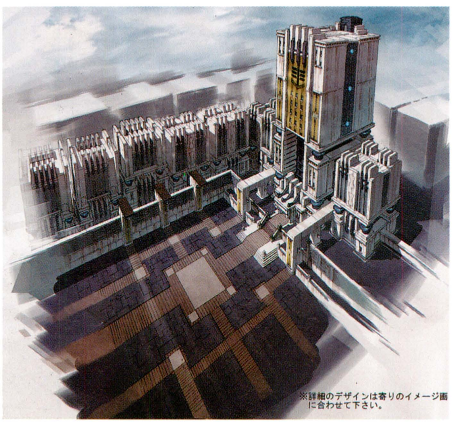




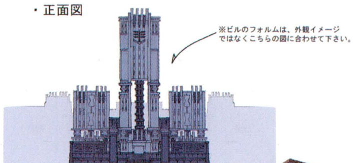


アズールの町 仮設司令部

外観

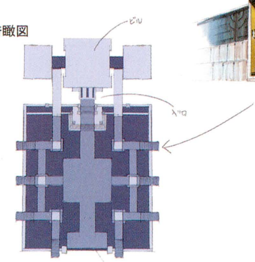


・正面図

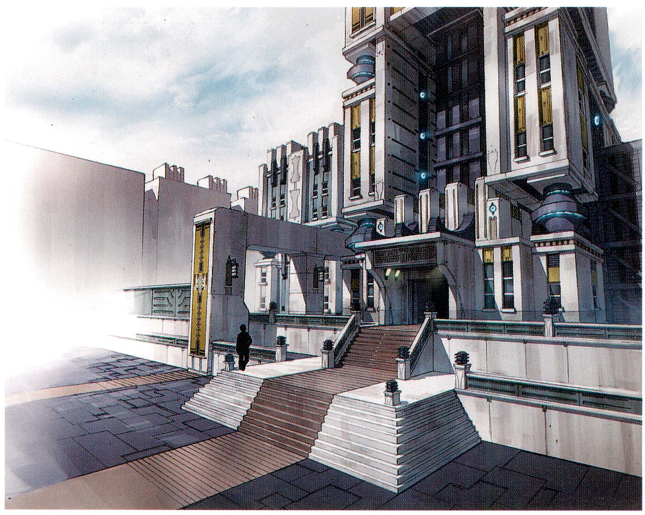




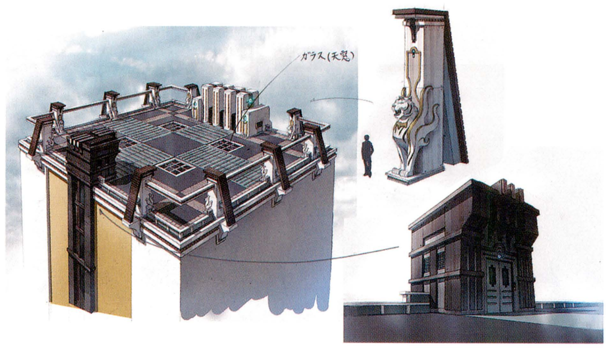
・俯瞰図



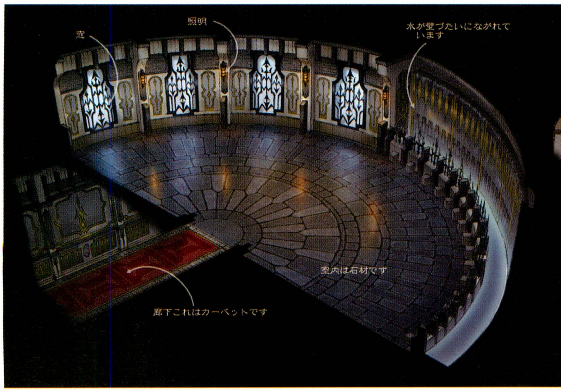
入口前

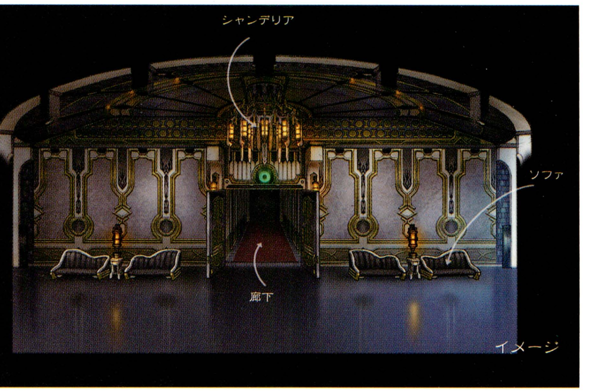


屋上

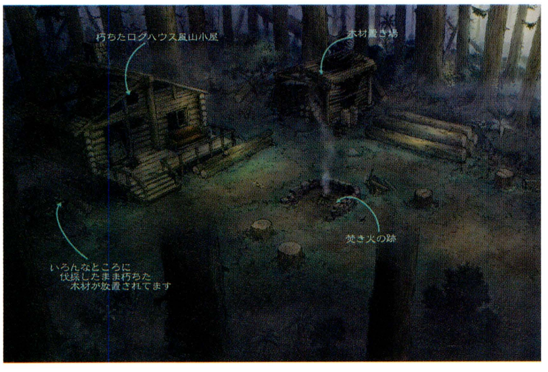


ホテル・アルマダ

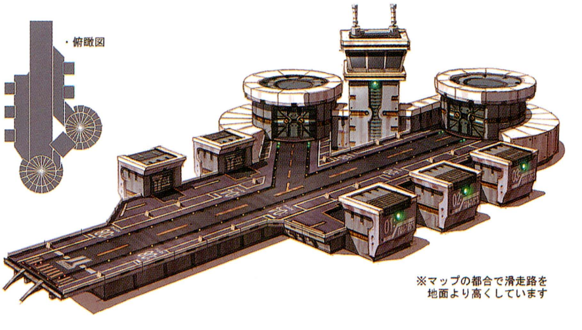




廃屋

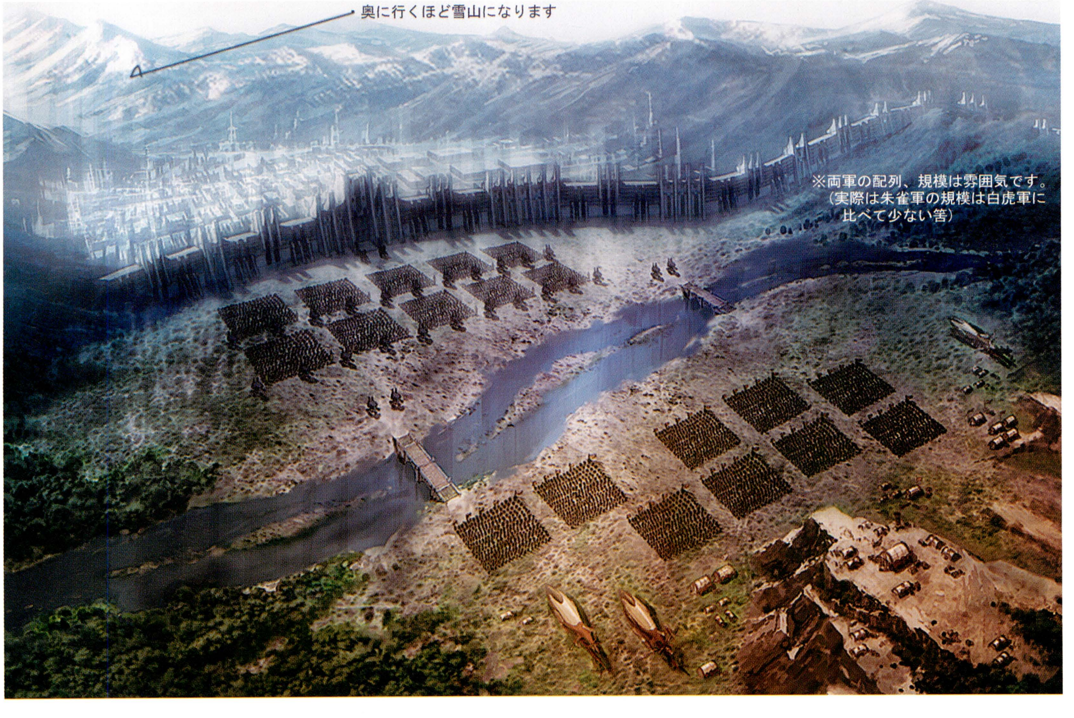


皇国航空基地

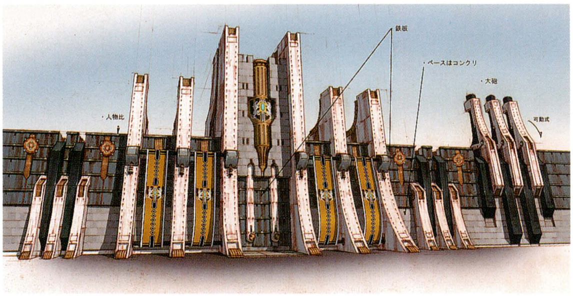


ビッグブリッジ

朱雀軍と皇国軍の対峙



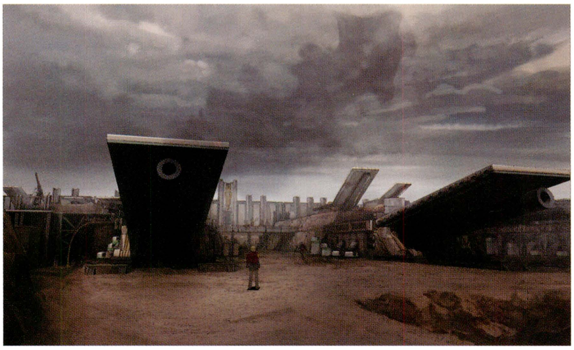
城壁正面



城壁での戦い



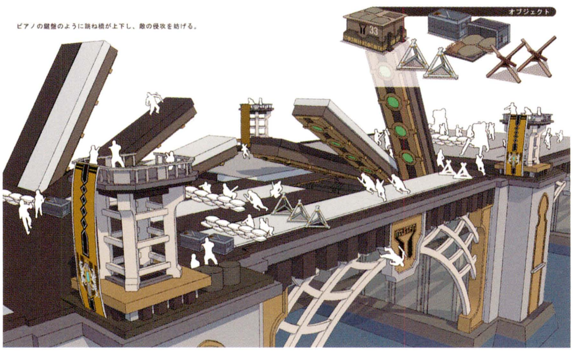
皇国軍砲台



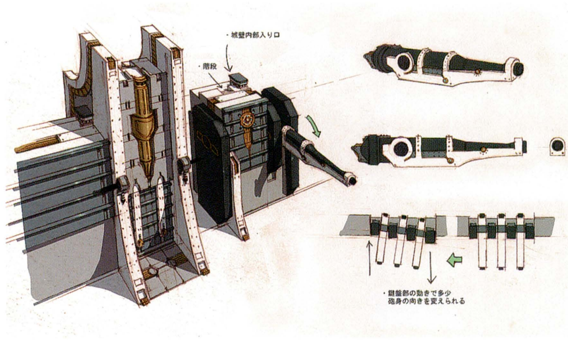
砲台動力炉



ビッグブリッジ跳ね橋機構



城壁砲台



皇国首都イングラム カトルとの決戦場

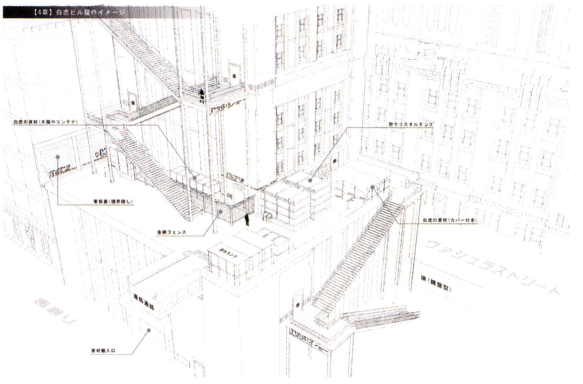


皇国市街地

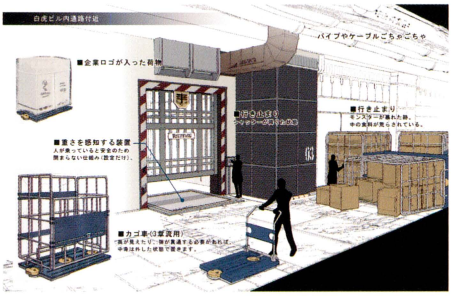
ヴァジュラの追撃



ビル非常階段



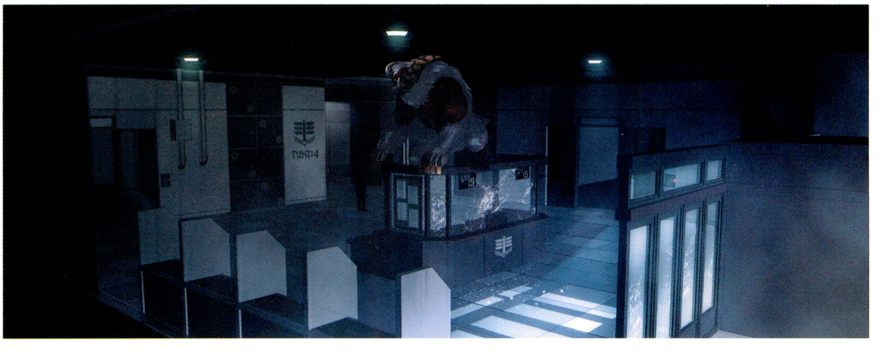
ビル小物



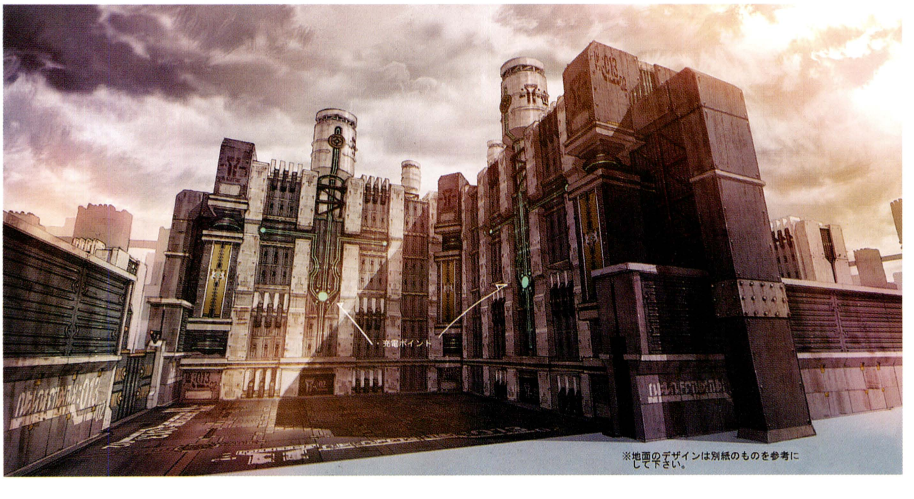
ビル爆発物



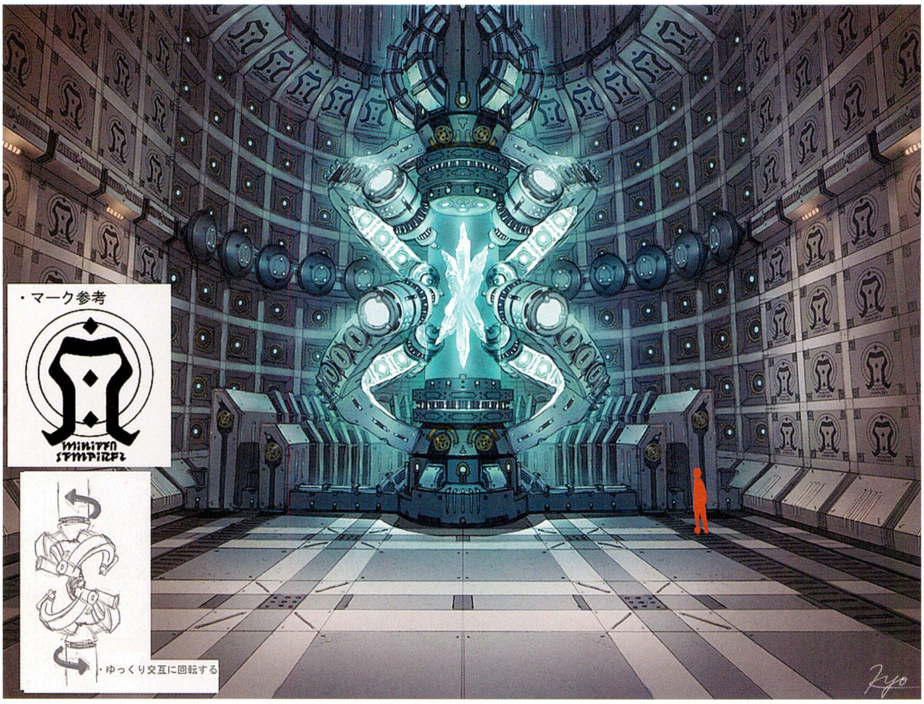
ビル内部



ヴァジュラ充電施設

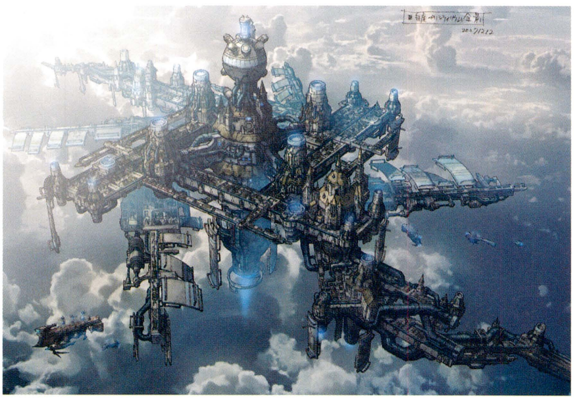


白虎クリスタルルーム

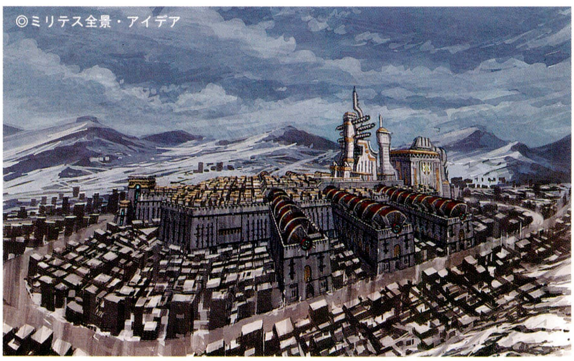


白虎背景デザイン案

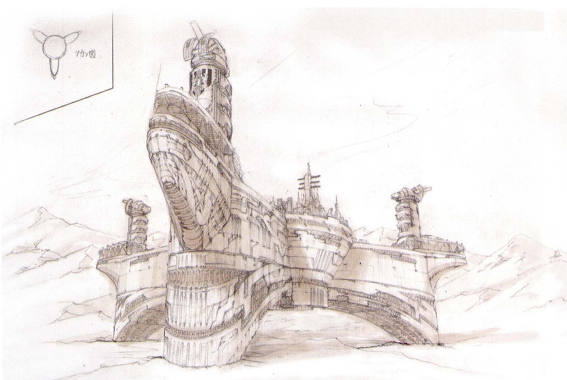
ペリシティリウム白虎 未採用



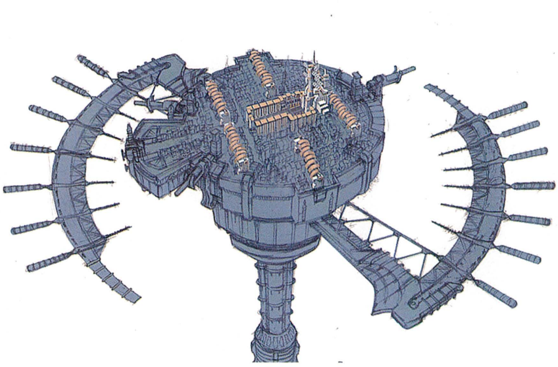
首都イングラム全景1 初期稿



首都イングラム全景2 初期稿

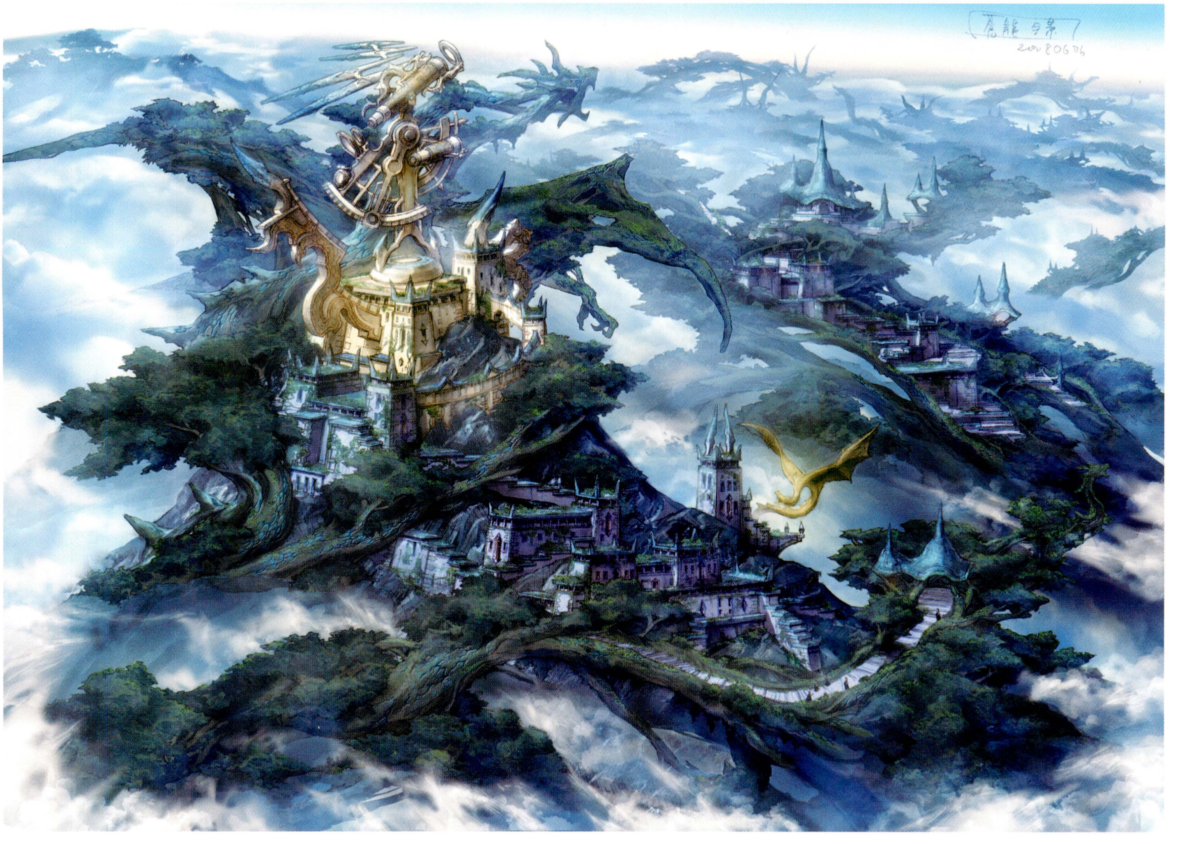


首都イングラム全景3 初期稿

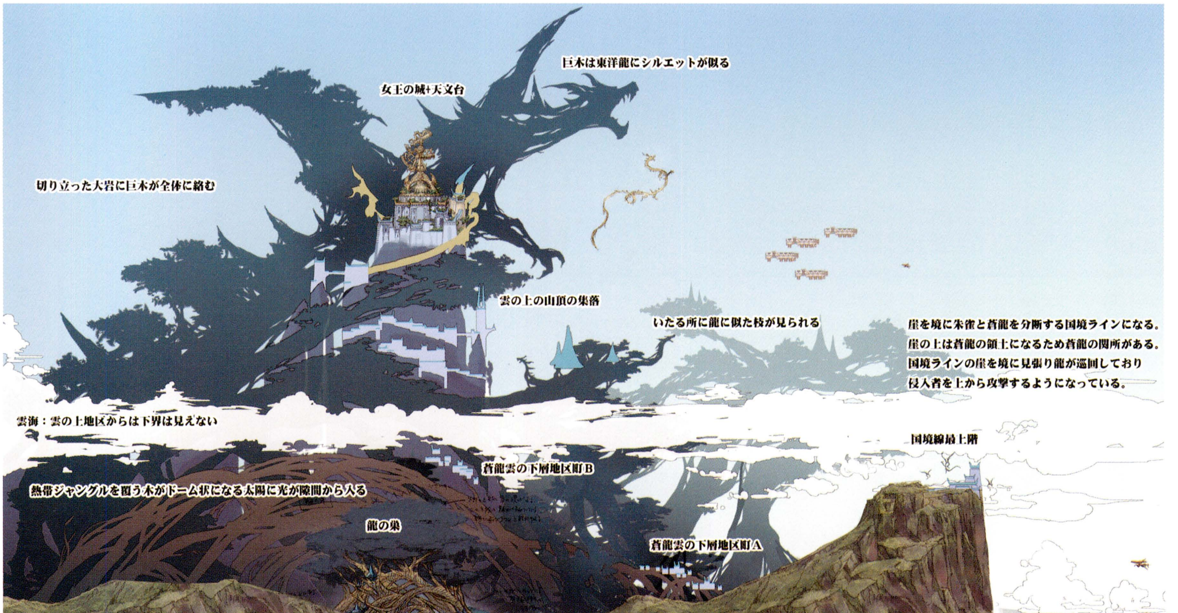


蒼龍王都マハマユリ

全景



詳細設定



STAFF'S COMMENT

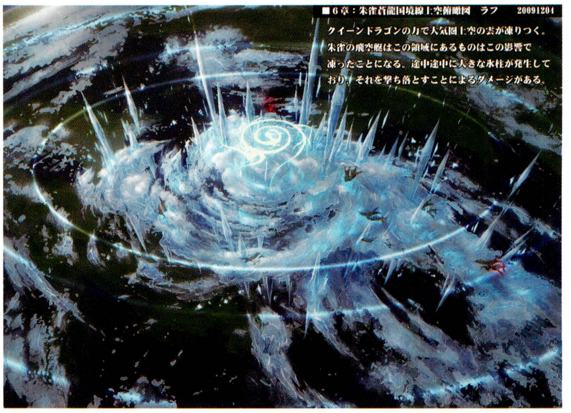
蒼龍は文化レベルは低く、自然と共存している質素なイメージです。樹木については枝が龍に見えたり表面が鱗状になっていたりと、龍を意識しています。高地にある設定ですので眼下は雲が広がる開放的な場所になっています。（若葉）

蒼龍背景デザイン案

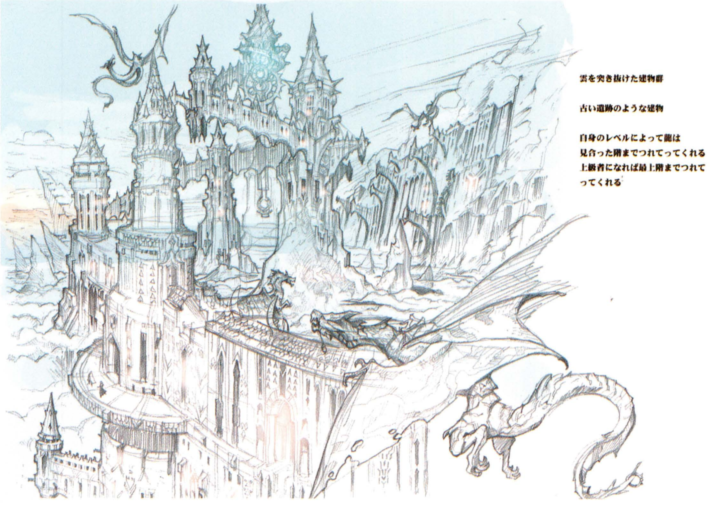
王都デザイン案1 初期稿



凍てつく雲デザイン案 初期稿



王都デザイン案2 初期稿

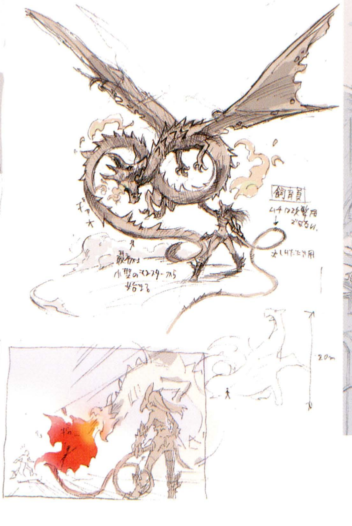


王都デザイン案3 初期稿



蒼龍クリスタルルーム 未採用

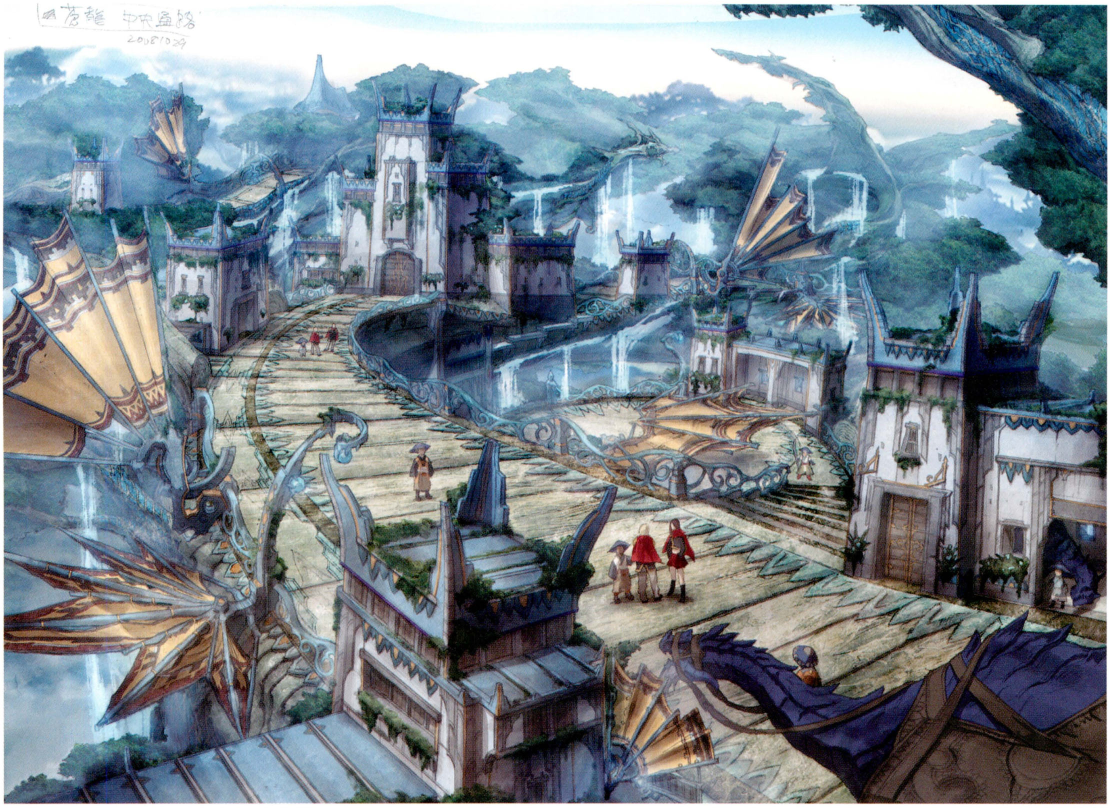




王都デザイン案4 初期稿



蒼龍の街

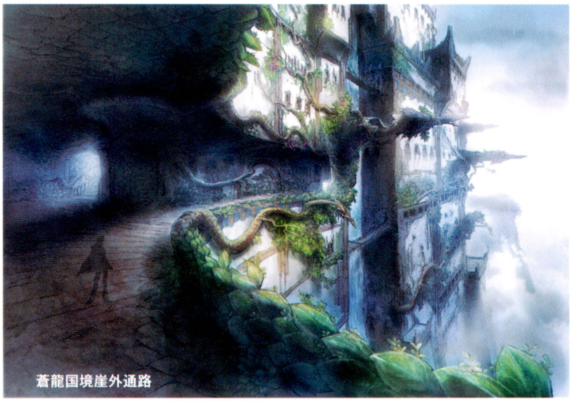


国境の砦

外観



通路

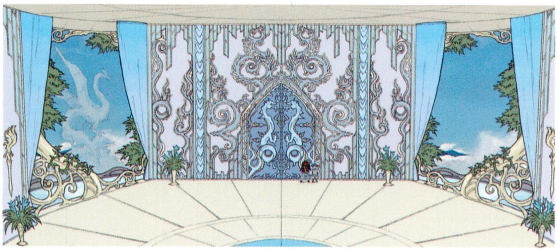


蒼龍女王の間

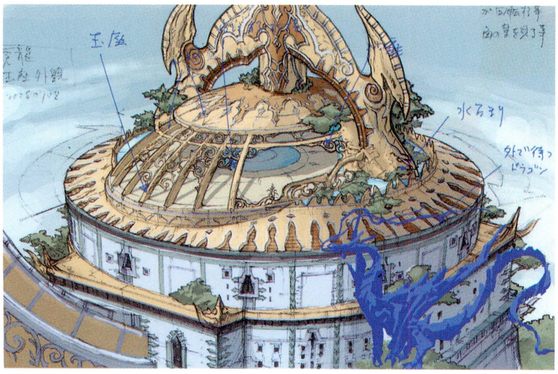
内観1



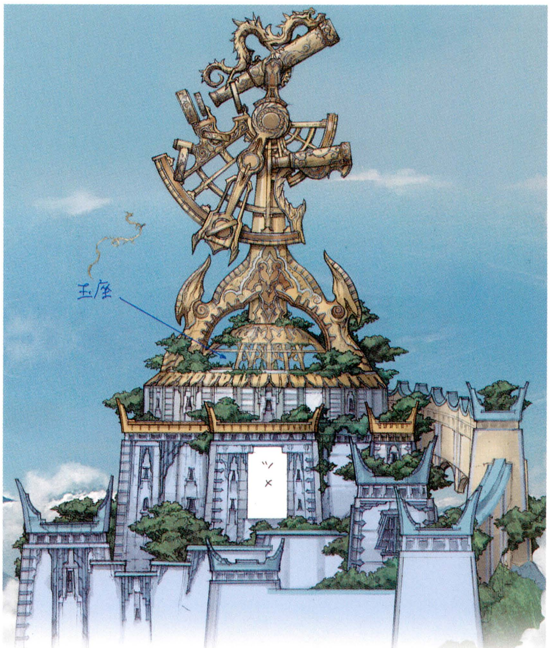
内観2



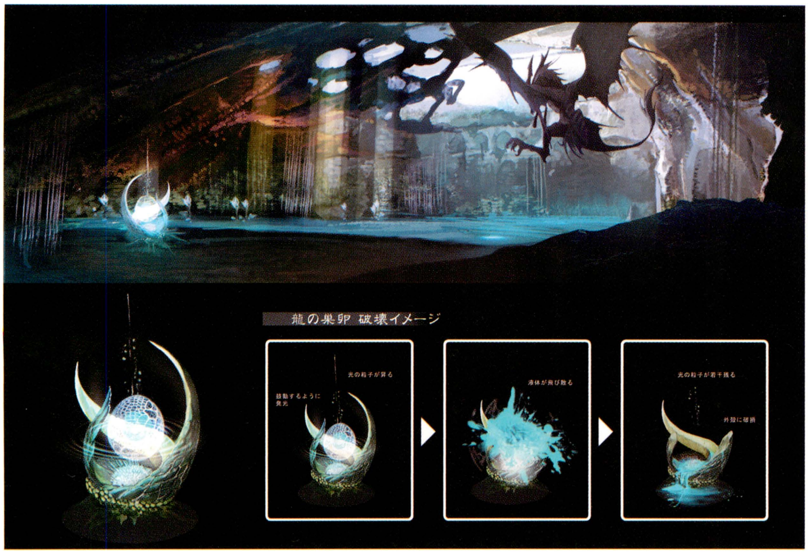
外観1

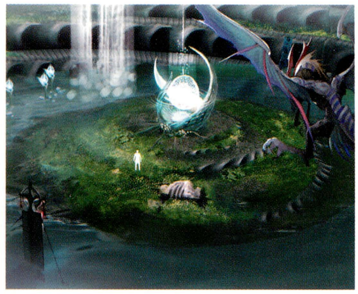


外観2



竜の巣





ドラゴンの成長 ※個人的な設定



龍宝玉からは子供ドラゴンが生まれる。
このとき種類は決まっておらず、
クイーンドラゴンの立ち会いのもとで、
初めて成長していくタイプが決まる。
クイーンドラゴンの子供というわけでもない。
この過程から外れたものが次期クイーンドラゴンに
なれるかもしれない。

生まれたときは真珠のような綺麗な鱗を持っている。
成長するにつれて4本脚だったり、鮮やかな角が生えたりと種類はさまざま。

龍玉



龍玉は龍の巣内部に点在する龍の卵です。
龍玉にはいくつか種類があり、
1、破壊するとモンスターが出現する。
2、破壊するとファントマを出す。
3、破壊するとプレイヤーに状態異常を起こす。
4、破壊するとアイテムを落す。
・
・
などプレイヤーにとってさまざまな効果が生まれます。
破壊するかどうかはプレイヤー次第です。

ナラク

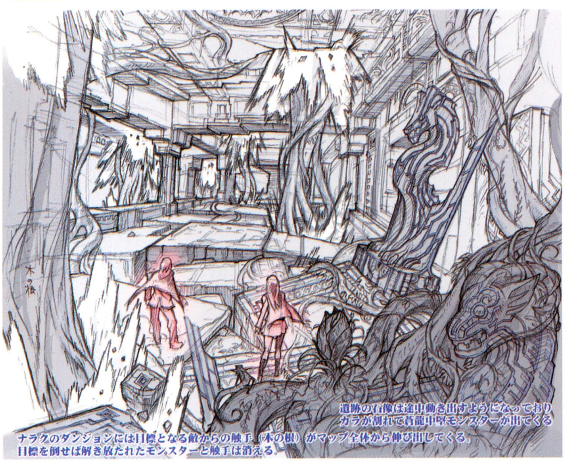
呪液設定1 未採用



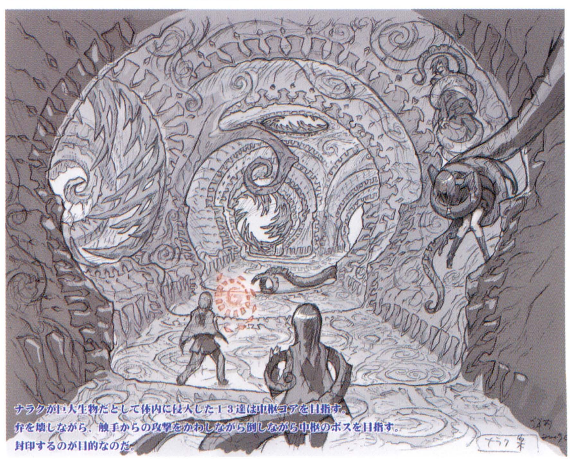
呪液設定2 未採用



イメージラフ1 未採用



イメージラフ2 未採用



玄武首都

アルテマ弾投下前



アルテマ弾投下後

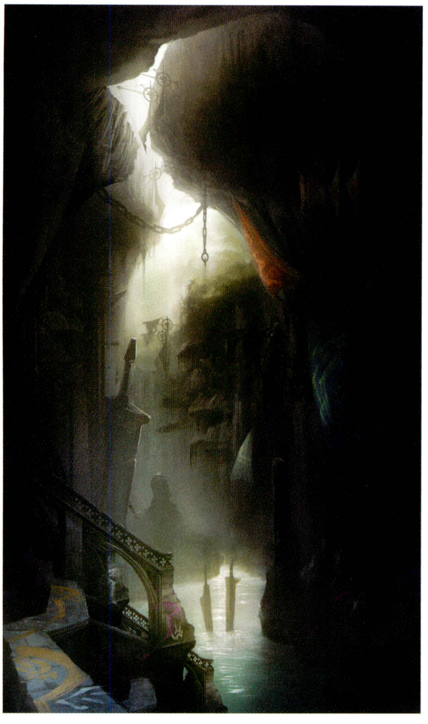


STAFF'S COMMENT

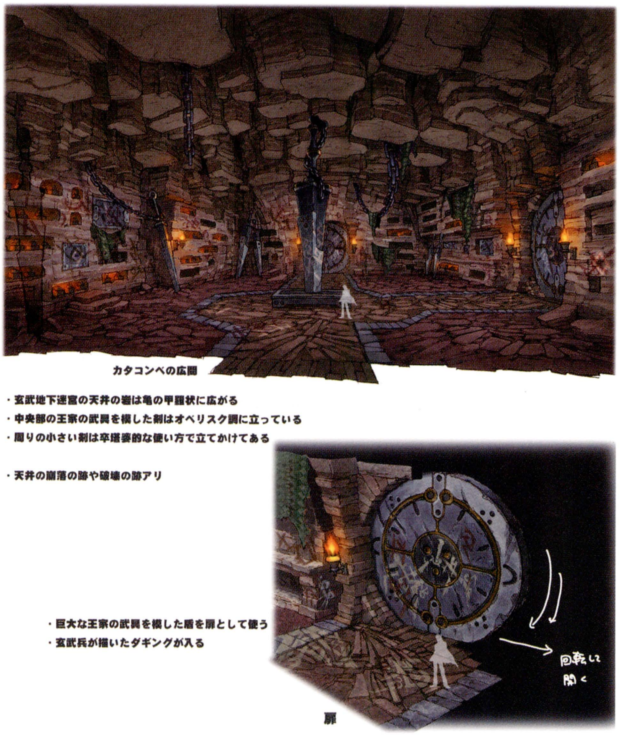
玄武はそのまま玄武岩と騎士の剣と盾をイメージしています。玄武首都は一瞬しか映りませんが、しっかりとデザインしているので破壊前のイメージは大変貴重になっています。(若葉)

アルテマ弾投下地

内観



細部設定



玄武背景デザイン案

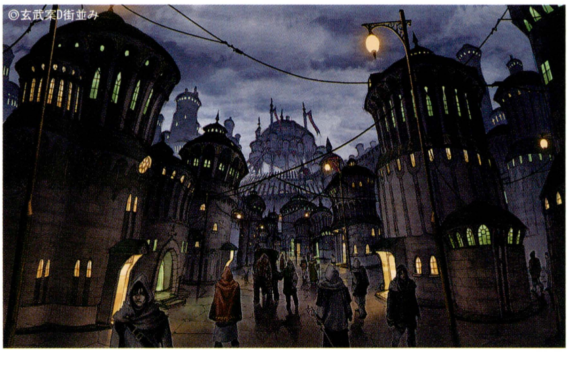
街デザイン案1 未採用



街デザイン案2 未採用



街デザイン案3 未採用



地下迷宮1 未採用



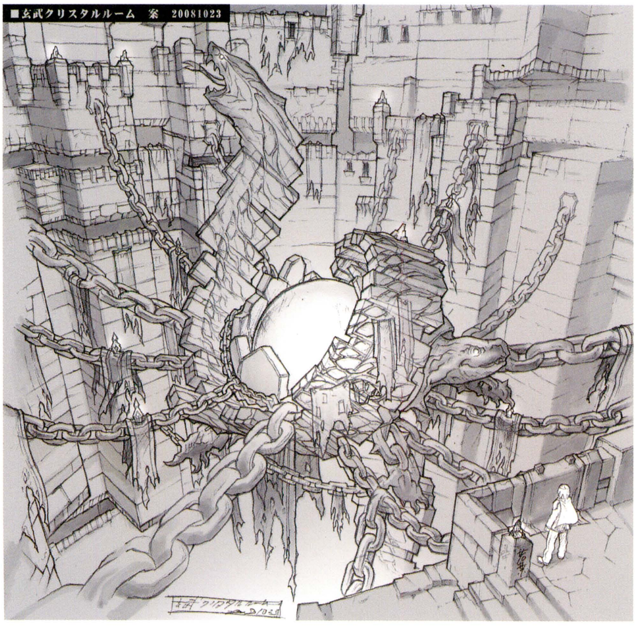
地下迷宮2 未採用



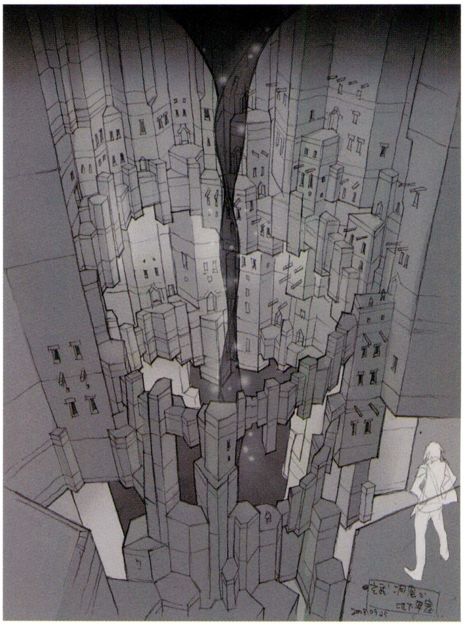
地下迷宮3 未採用



玄武クリスタルルーム 未採用



地下街 未採用

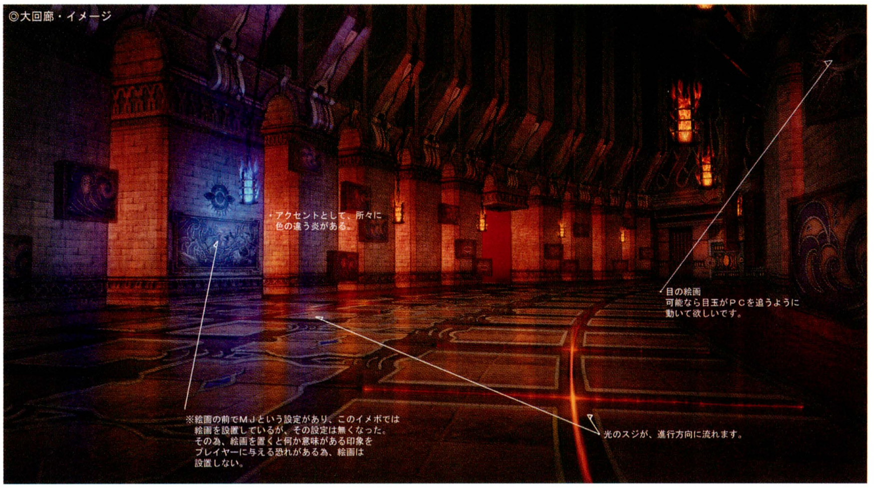


万魔殿

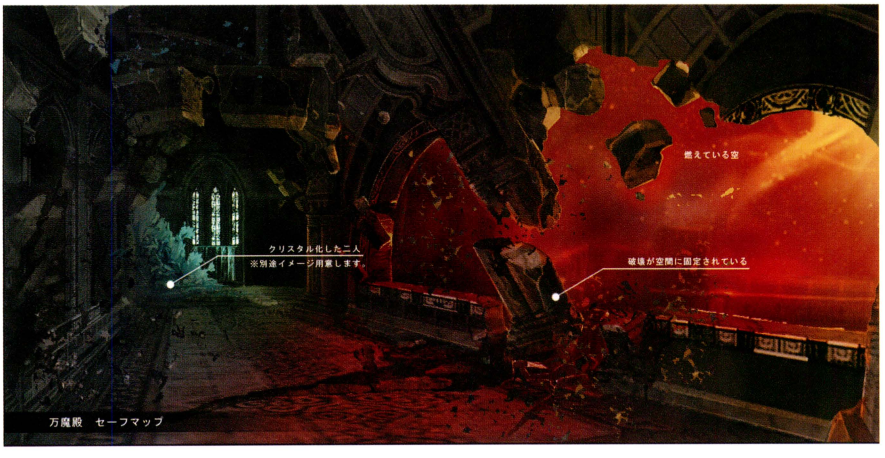
外観



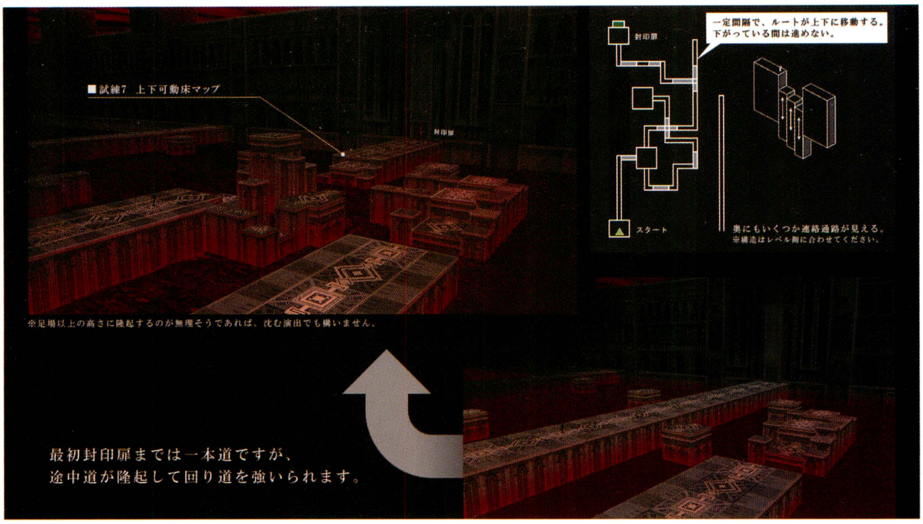
回廊


◎大回廊・イメージ
・アクセントとして、所々に
色の違う炎がある。
・目の絵画
可能なら目玉がPCを追うように
動いて欲しいです。
※絵画の前でMJという設定があり、このイメボでは
絵画を設置しているが、その設定は無くなった。
その為、絵画を置くと何か意味がある印象を
プレイヤーに与える恐れがある為、絵画は
設置しない。
光のスジが、進行方向に流れます。

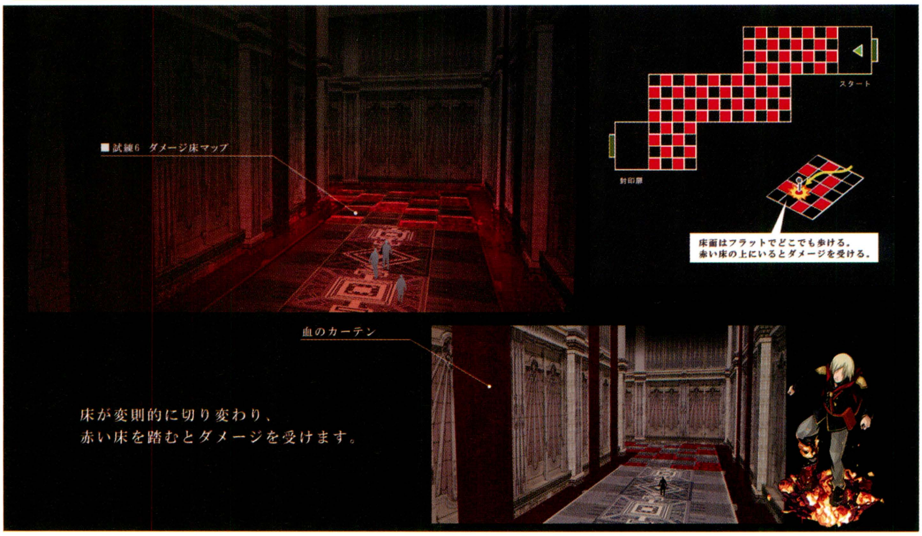
降神殿


燃えている空
クリスタル化した二人
※別途イメージ用意します。
破壊が空間に固定されている
万魔殿　セーフマップ

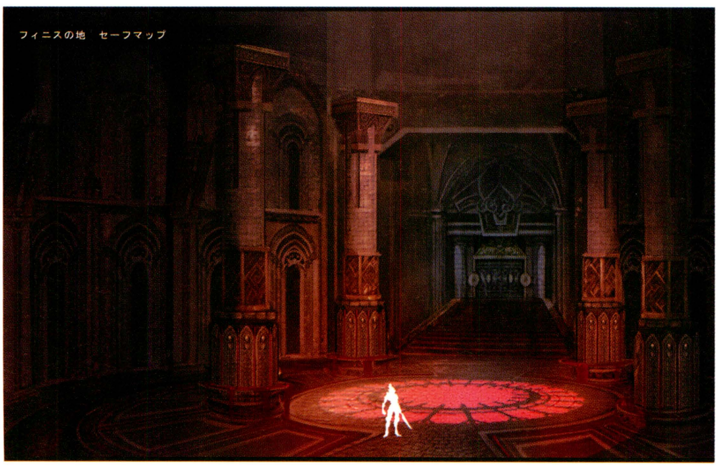
顕示の回廊



呈示の回廊



生命の間

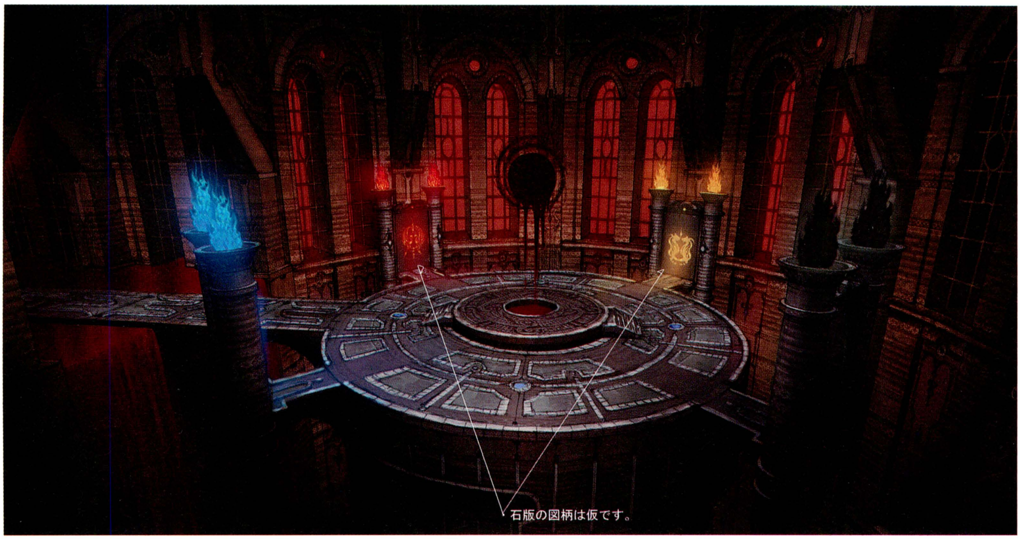


部屋デザイン案 未採用



STAFF'S COMMENT　血と炎を意識した赤を基調に、遺跡をベースとしてデザインしています。（若葉）

滅尽の門



滅尽の門に描かれた4大国の紋章

朱雀



白虎



蒼龍



玄武



滅尽の拝殿（玄武）



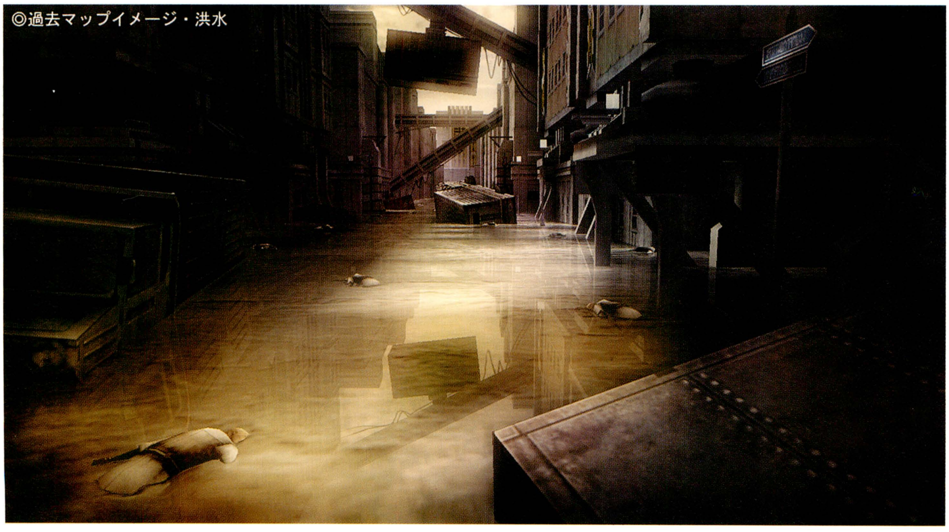
滅尽の拝殿（朱雀）



滅尽の拝殿（蒼龍）



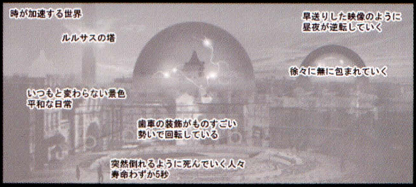
滅尽の拝殿（白虎）



各国崩壊シーン案 初期稿

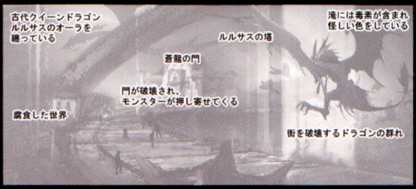
朱雀崩壊



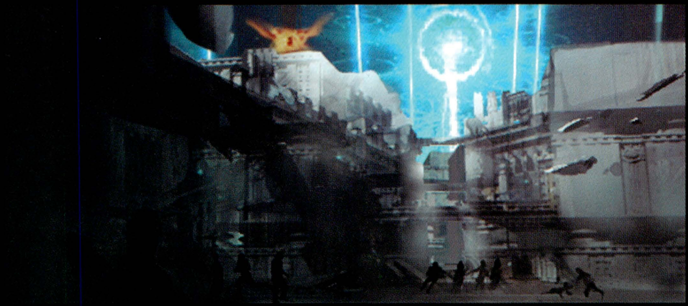


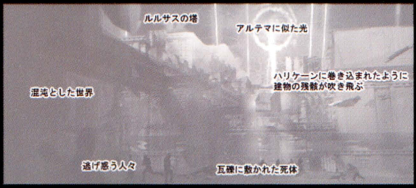
蒼龍崩壊





白虎崩壊





玄武崩壊



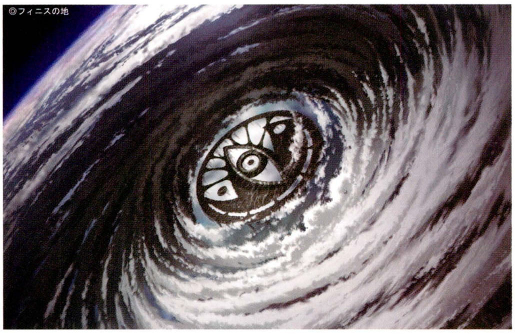


フィニスの地デザイン案

デザイン案1 初期稿



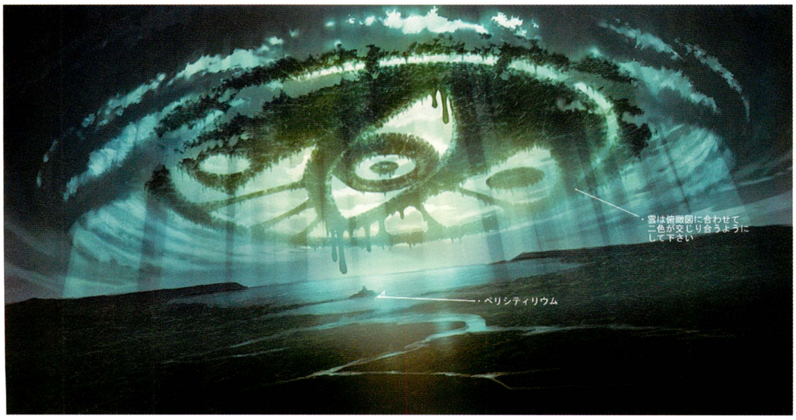
デザイン案2 初期稿



デザイン案3 初期稿



デザイン案4 初期稿



STAFF'S COMMENT

当初、フィニスの地（万魔殿）は朱雀魔導院の上空から現れる予定でした。開発が進み名称や出現場所が変更されたことと、血と炎の赤にコンセプトが変更されたことから、初期案はボツになってしまいました。（若葉）

OTHER

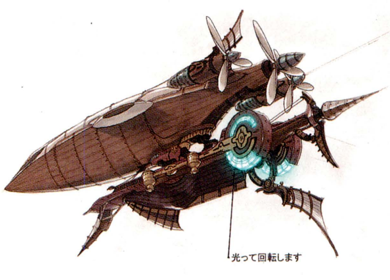
その他の設定画

本章の最後となるこのページでは、飛空艇や一般的な武器などの緻密な設定イラストを公開。
また、ゲーム中ではゆっくり見られないエンディングのスタッフロール中のイラストもすべて掲載している。じっくり細部まで見てみよう。

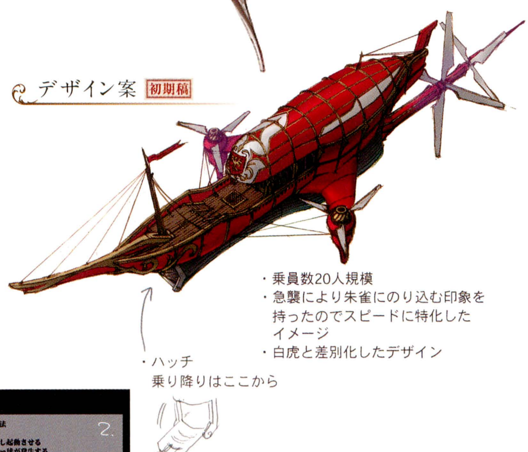
朱雀飛空艇

外観 初期稿

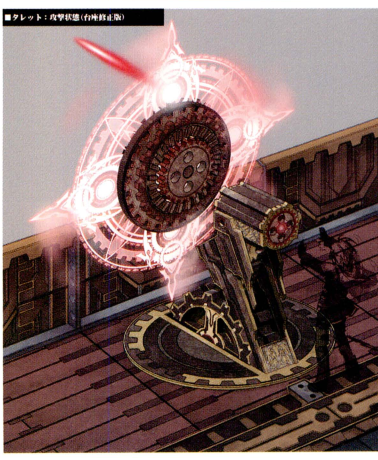


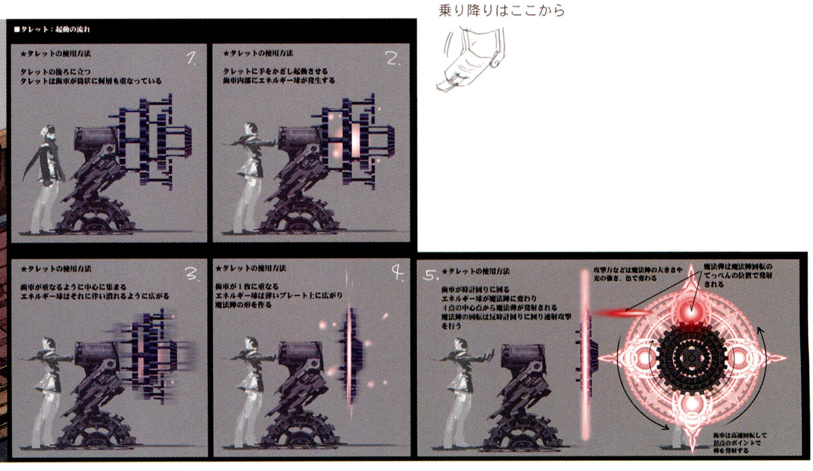


デザイン案 初期稿



飛空艇タレット

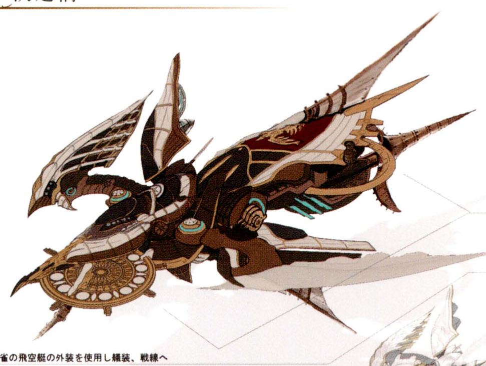




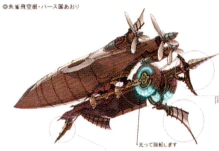
飛空艇セッツァー

決定稿

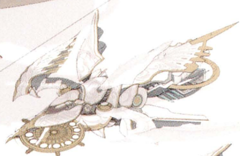
失われた技術で作られた太古の飛空艇。地下深くに埋まっていたがクラスゼロにより発見された長い期間地下に埋まっていた為、内部機関は顕在だったものの外装の劣化、痛みが激しく、ペリシテリウムにて艤装が施され戦線に登場した。クラスゼロ専用機となり世界を駆け抜けた。

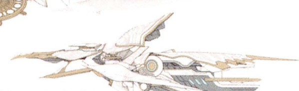


朱雀の飛空艇の外装を使用し艤装、戦線へ





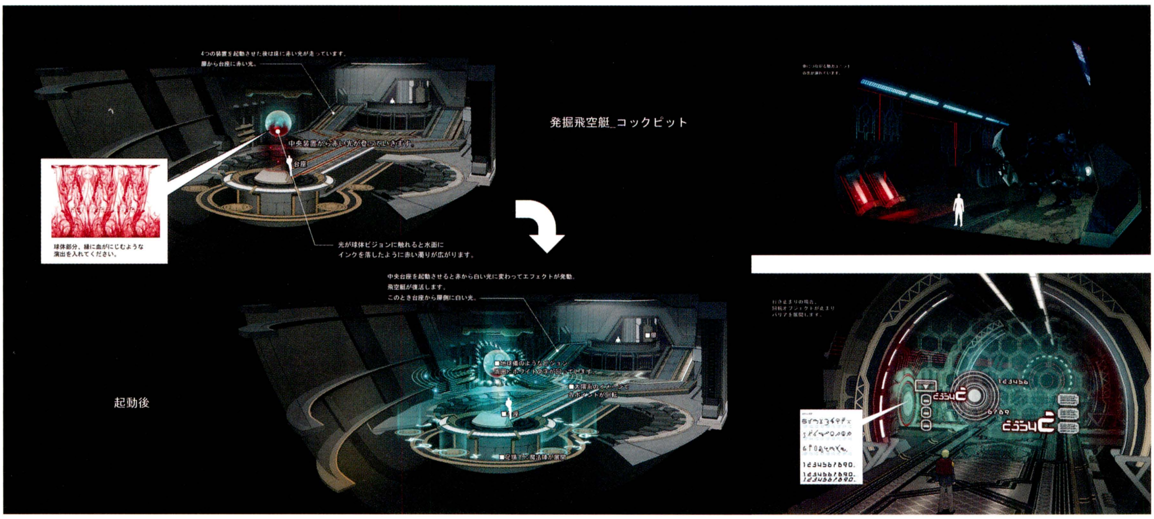




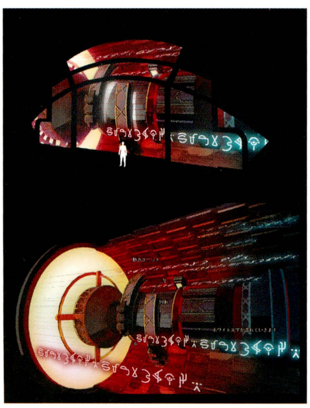
洞窟に埋まっていた本来の状態。



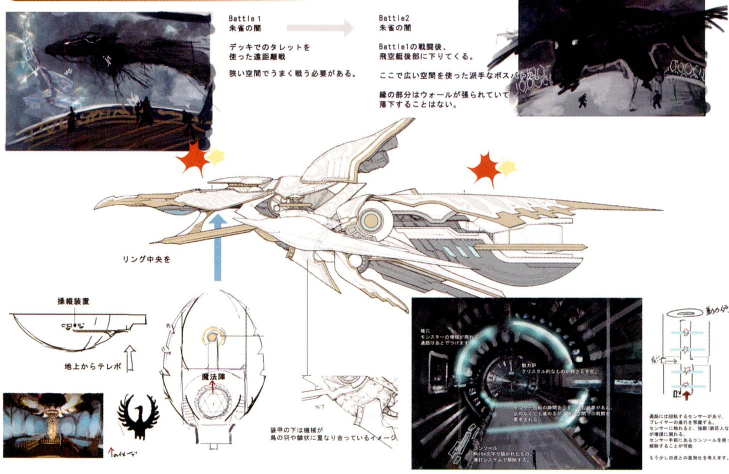
内部通路



動力炉



飛空艇バトル案 初期稿



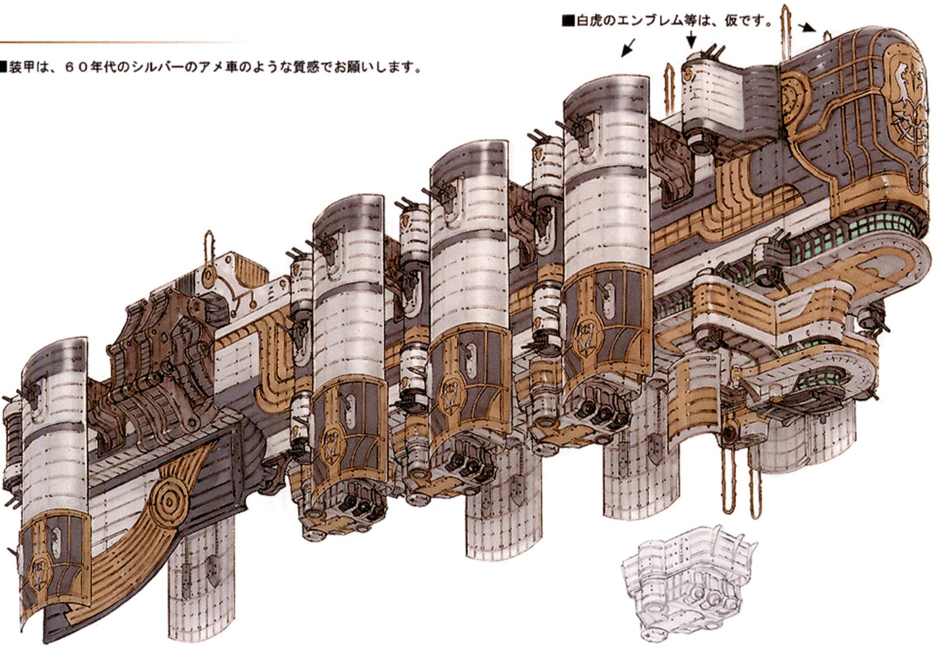
STAFF'S COMMENT

太古の技術で建造された飛空艇ということで、洗練された白い機体を最初にデザインしました。『ファイナルファンタジーXIII』との関連性を感じさせる意図もありましたが、『零式』の世界観により合致させるため、艤装（ぎそう）された姿を決定稿としています。（仲秋）

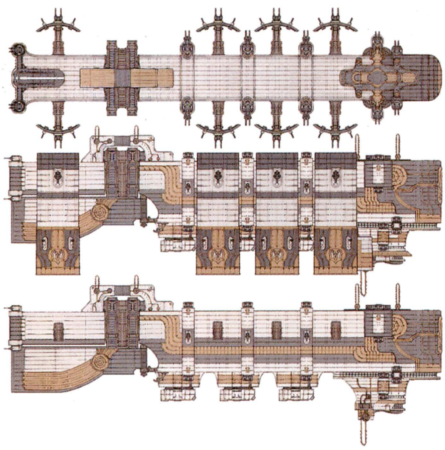
白虎飛空艇

外観

■装甲は、60年代のシルバーのアメ車のような質感でお願いします。



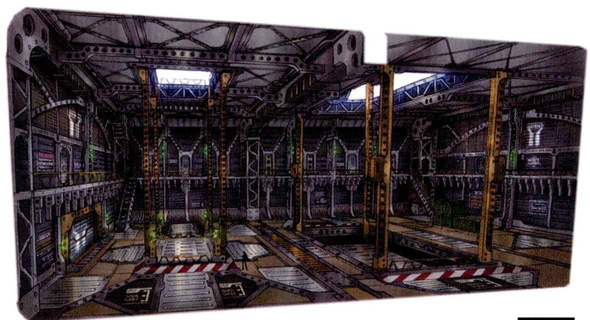
3面図



■上面

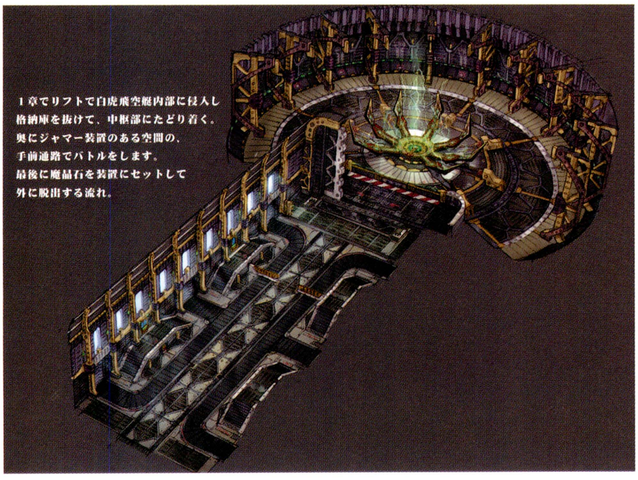
■側面

内部





中枢部1



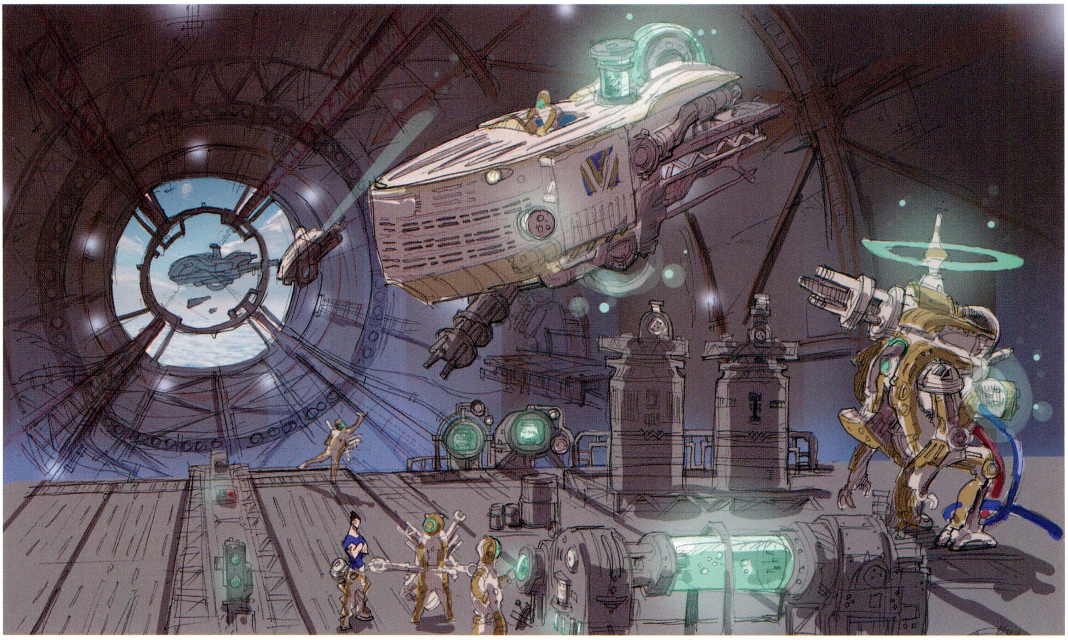
中枢部2



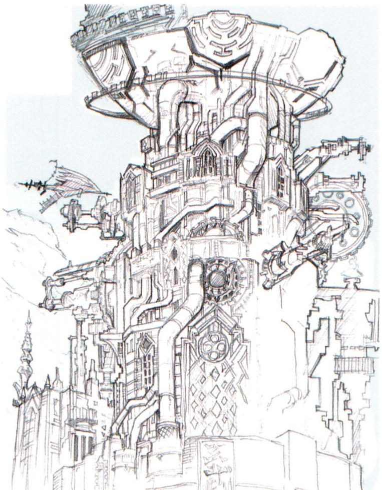
Staff's Comment

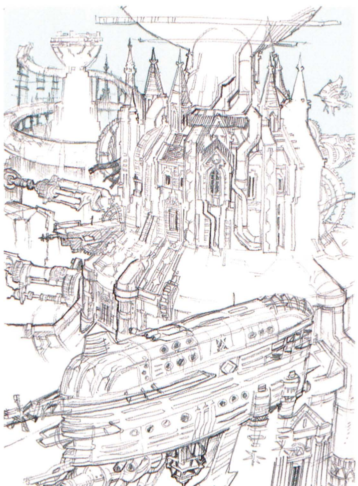
マッコウクジラをモチーフとした巨大な飛空艇です。両側に配した盾と、その隙間から覗かせる巨大な大砲は、古代ローマ軍が用いた大盾をイメージしたデザインです。（三原）

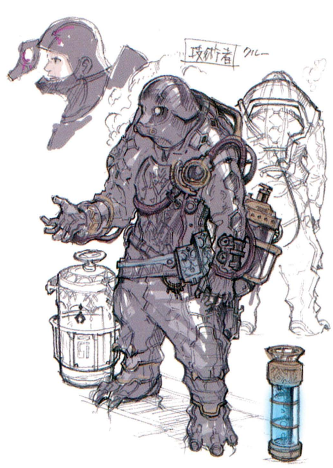
内部デザイン案 初期稿

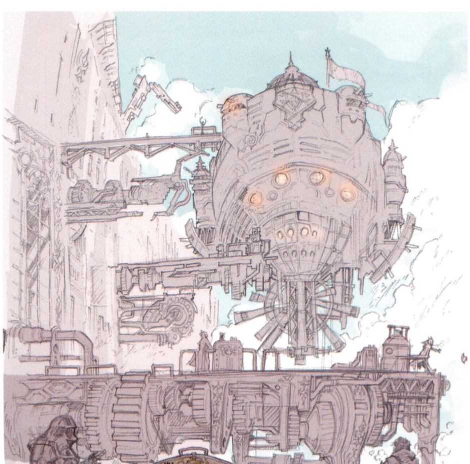


飛空艇発着場などのイメージラフ 初期稿

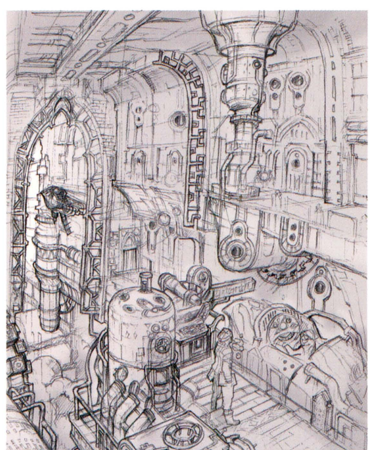






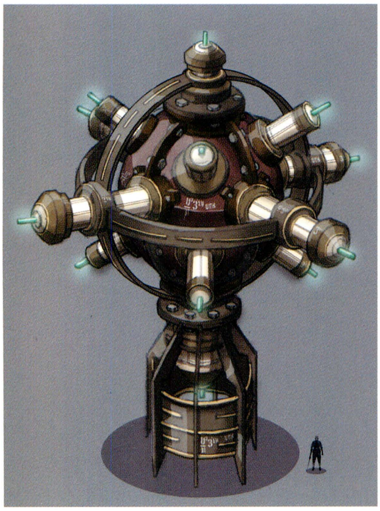




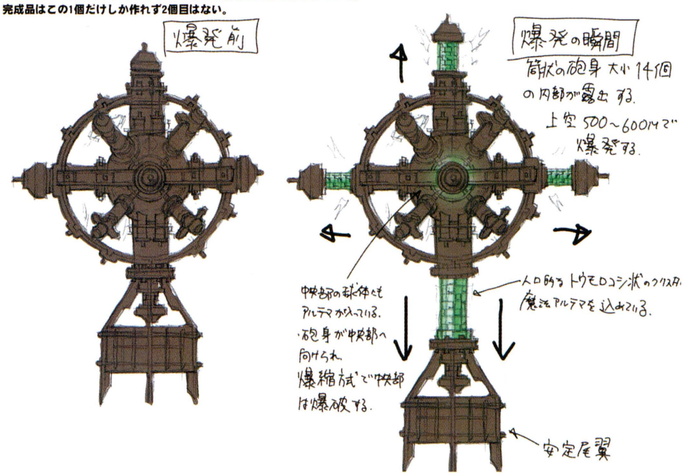


白虎兵器類

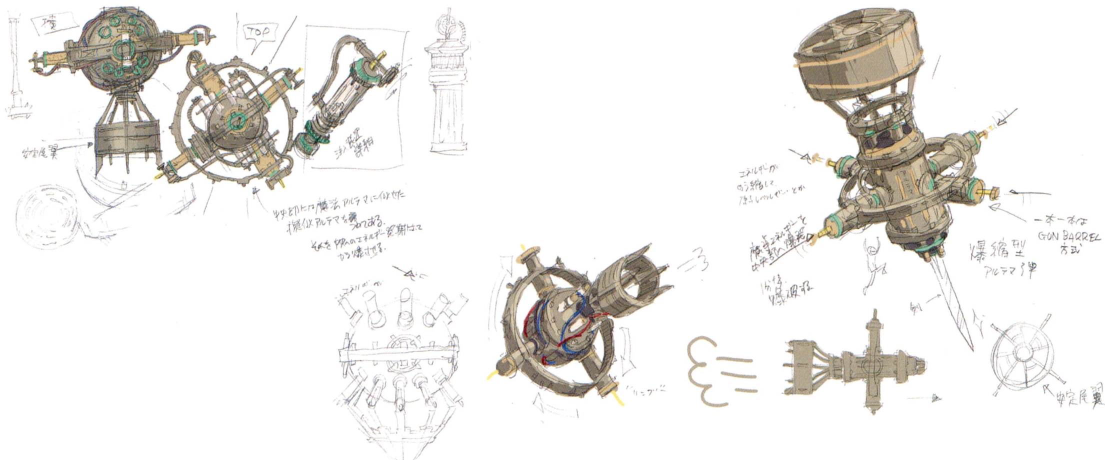
アルテマ弾



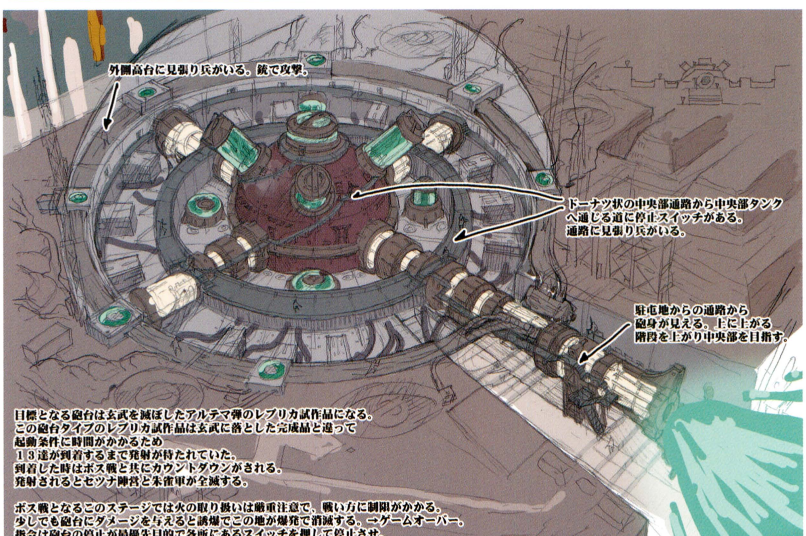
オーパーツとして白虎に存在するオリジナルの物からの複製品。
試作品として開発され、オリジナルの物より無骨に大きく作られている。
完成品はこの1個だけしか作れず2個目はない。



アルテマ弾デザイン案 初期稿



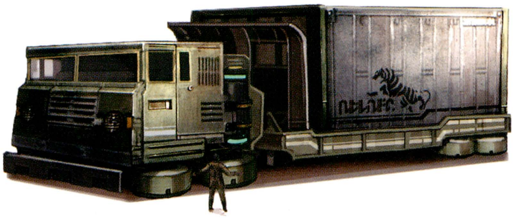
巨大砲台 未採用



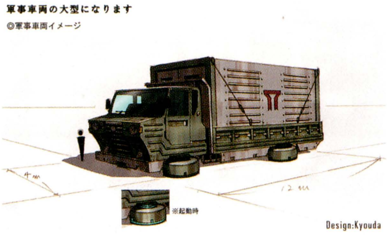
時限式爆弾



軍用トレーラー



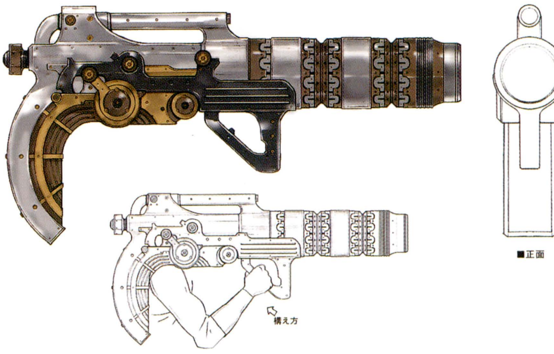


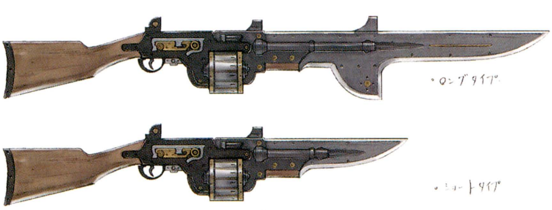


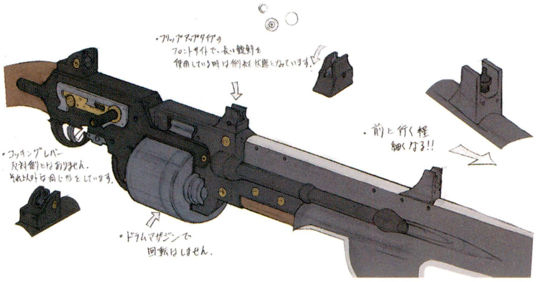


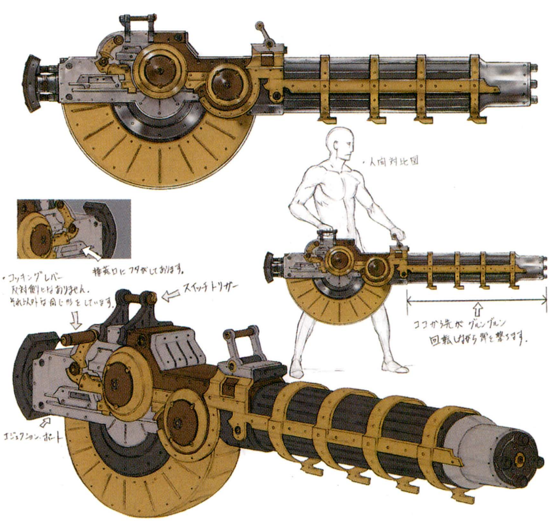
銃器類







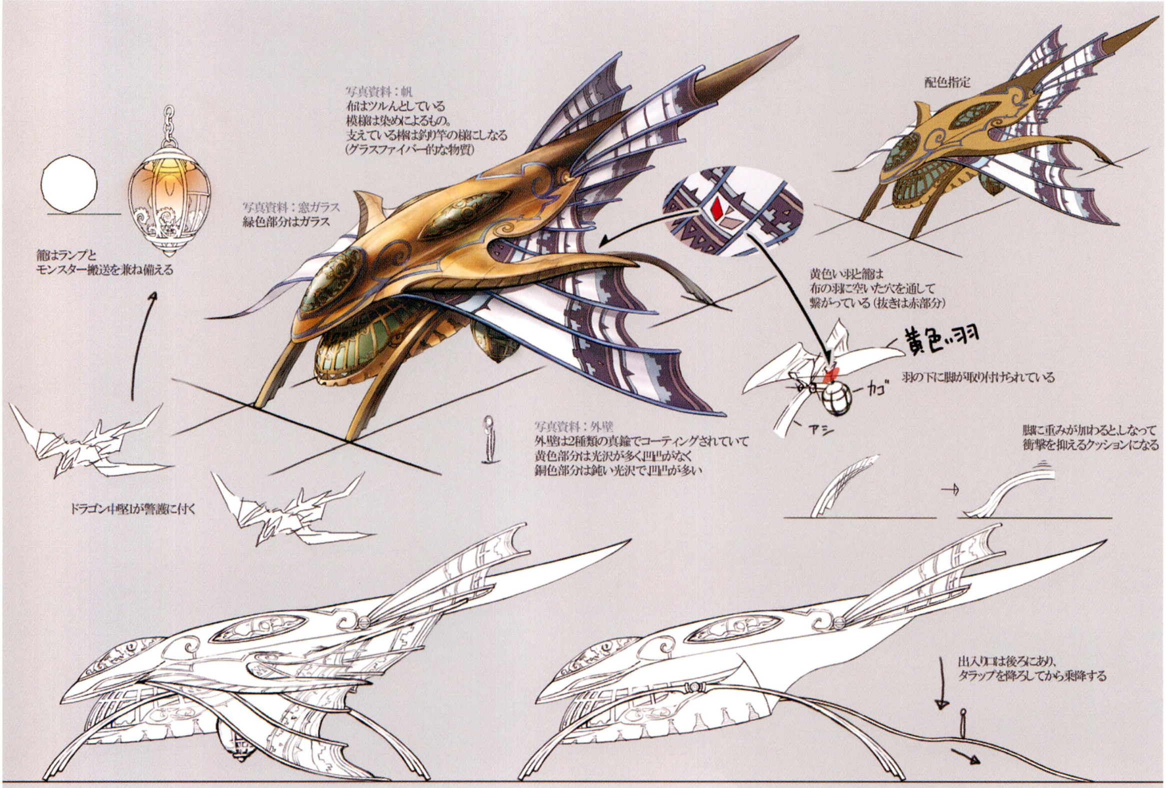




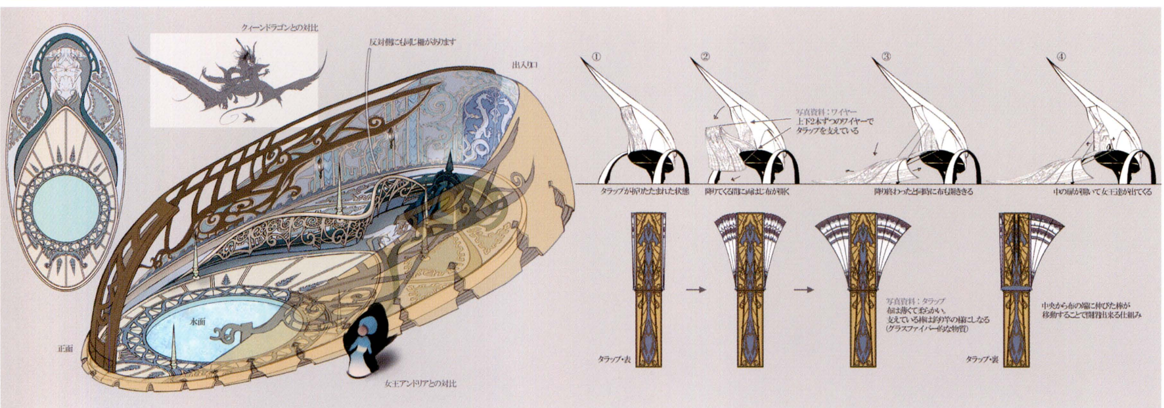


蒼龍女王の飛空艇

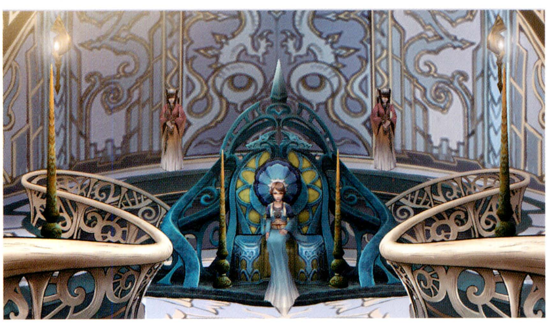
外観



細部設定



船内イメージ



STAFF'S COMMENT

蒼龍の飛空艇は、女性的な優雅なラインで構成しました。ゲーム中では使われませんでしたが「扇」に見立てた昇降口など、和の雰囲気も持たせています。(仲秋)

青龍人の飛空艇

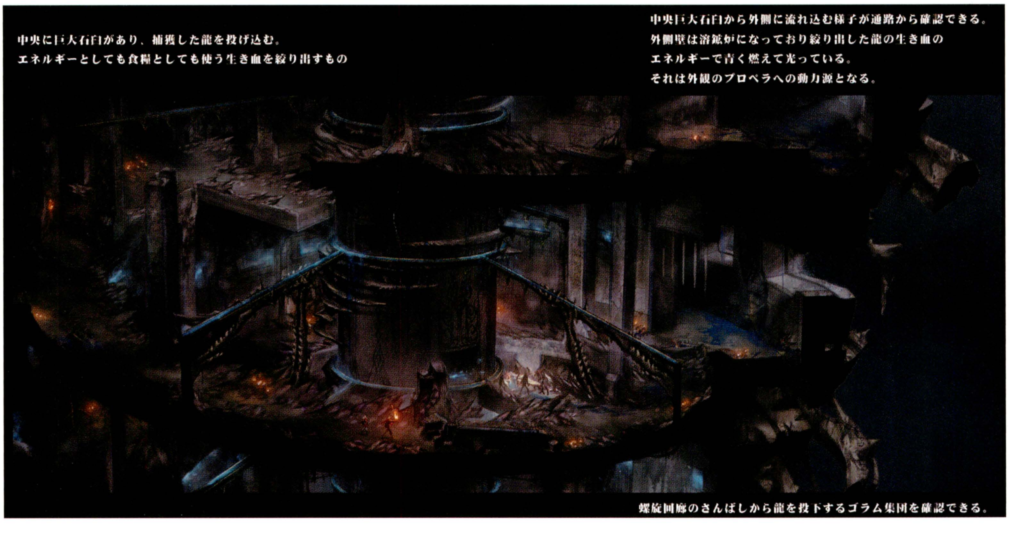
外観



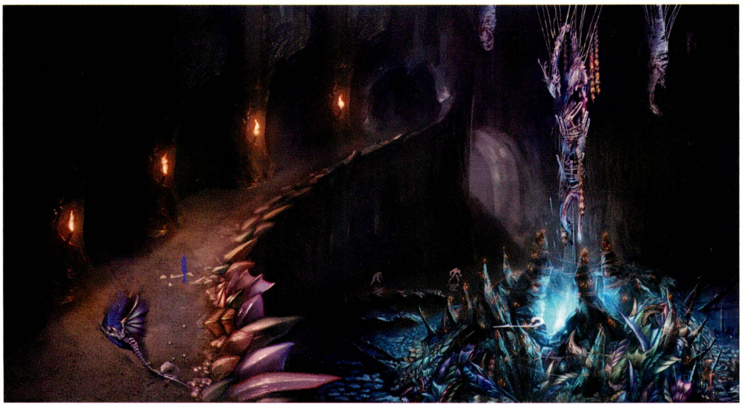
飛空艇入口



内部



内部最下層



STAFF'S COMMENT

青龍人の飛空艇は、遥か昔に建造されたものをずっと使っているイメージで、岩山をくり抜いた原始的な構造体にしています。当の青龍人は論理的なメカニズムなどは忘却し、感覚と経験則で使用しているのではないかと思います。（仲秋）

朱雀国旗



STAFF'S COMMENT
魔導院の校章にも使われている朱雀のシルエットをそのまま使っています。イメージカラーの赤と歯車を押し出すことで、朱雀らしさを出しています。(若葉)

白虎国旗



STAFF'S COMMENT
イメージカラーの白と黄色を基調に、規律正しいイメージを出そうと、クリスタルを中心として左右対称なデザインになっています。(若葉)

蒼龍国旗



STAFF'S COMMENT
シンボルであるソウリュウがクリスタルを守っている形を墨で描いたような、アナログな雰囲気になっています。文字は漢字に似せて雰囲気を出しました。（若葉）

玄武国旗



STAFF'S COMMENT
本来の玄武という聖獣のイメージから岩で亀と蛇を形造っており、武骨さを表現しています。イメージカラーとしては黒と緑が基調になっています。（若葉）

エンディング背景集

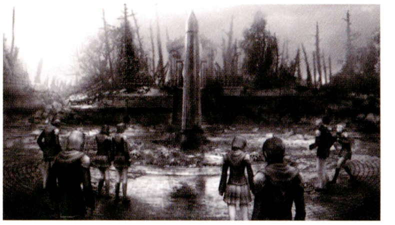
01.戦後処理



02.孤児



03.墓碑は壊れず



04.友を偲ぶ



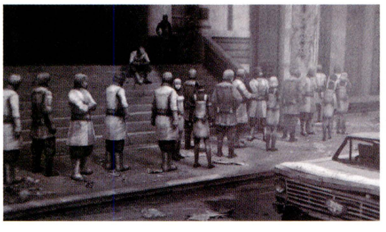
05.止まった歯車



06.動かぬ鋼機



07.国家の崩壊



08.ストリートチルドレン



09.闇の中の蒼龍



10.玄武の名残



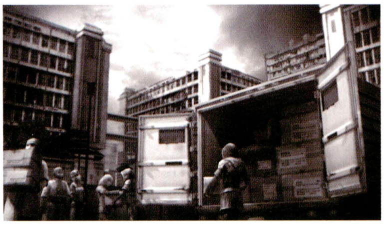
11.芽吹



12.団結



13.復興への道1



14.復興への道2



15.朽ちた仮面



16.世界の復興1



17.世界の復興2



18.世界の復興3



19.世界の復興4



20.自然に還る竜の骸



21.朱雀国旗



22.白虎国旗



23.蒼龍国旗



24.玄武国旗



25.統合国旗



STAFF'S COMMENT

エンディングの背景は開発末期に無理を言って入れてもらいました。ゲーム中ではスタッフロールの文字に隠れて見にくい部分もあったと思いますが、オリエンスの「その後」をキャラクターの行く末とともに描いています。個人的には曲の盛り上がりもあって、最後に国旗が順番に出てくるところがグッときます。（直良）



『零式』アートチーム インタビュー

『零式』の舞台であるオリエンスという世界を描き、命を吹き込んだ男たち。いわば創造主でもある3人に話を聞いた。これまでの『FF』シリーズとは一線を画す方向性を目指し、"戦場感"を生み出していった経緯に注目しよう。

『零式』のアートにおけるテーマとは

――本書を制作するにあたり、大量の設定画が用意されているのに驚きました。これらはどのように作られたのでしょうか。

直良：全体的には"ドキュメンタリーテイスト"や"戦記物"という部分を意識して制作を進めています。その重さを出すために、高級感やフィルム感、戦場を構成する要素を考えました。そのうえでテーマカラーを"赤"に決めて。あとは4つの国ごとに特色を出したり、シンボルとか設定を決めたりして、世界を広げていったという流れですね。

仲秋：「ドキュメンタリーっぽい『ファイナルファンタジー(以下、FF)』を作ります」と言われても、頭の中で浮かぶものは人それぞれだったんですよね。ただ、直良から「戦場だからカリッとスモーキーにしたいんだ」と最初に言われたことで、「なるほど、戦場感を押し出して、空気中に塵が舞って……」というコンセプトが統一できたんです。

直良：ああ～カリっとスモーキー……あったなぁ。デザイナー同士で伝わればいいなと思ったんですが(笑)。ヴィジュアルワークス(※1、以下VW)でも、最初のトレイラーと比べると、かなりチューニングしてくれたよね。

生守：戦争やドキュメンタリーなどの映像作品の定番的な演出を取り入れています。カメラの性能がよくなければフレーム数も少なくなるし、古いフィルムなら再生スピードも落ちるなど、そういったものを再現していきました。本当はキレイなムービーも作ってあるんですが、それをあえてコマ落ちさせたりしてます。

直良：キラキラしたエフェクトというよりは、重さとか生々しさを出す方向ですよね。「カリッとスモーキー」なんてワードから、みんながいい感じに発想を広げてくれて、助かりました(笑)。

――テーマカラーの"赤"というのは、どのように決まったのでしょうか？

直良：野村(※2)が描いたキャラクターのマントが赤かったという理由がスタート地点ですが、そこから連想して、朱雀という名称、炎、血、そして主人公たちのキーカラー、これらを含めて作品を象徴する色を"赤"に決めました。ただ、画面が赤すぎると目が疲れてしまうので、その加減を調整する部分はスタッフが頑張ってくれましたね。

――従来の『FF』シリーズに比べ、『零式』は血や遺体の表現も多いと思いますが、それもテーマにそった結果でしょうか。

直良：そうですね。悲惨さを売りにしたいわけではないですが、ドキュメンタリーテイストで戦場を描こうとすると、どうしても避けては通れない表現ですよね。そういう表現と正面から向き合った『FF』を作ってみたいという気持ちもあったので、表現規制(※3)とも向き合いました。

仲秋：この表現はダメ、あの表現はOK、というように1つずつ調整していましたね。

――デザインの参考にしたものはありますか？

直良：主に戦争系やドキュメンタリー系の映像作品を見ましたが、わりとエグいのが多いんです。そのドンヨリとした気分を、作るエネルギーに変えていくのは、けっこう難しかったですね。

各デザインのコンセプトを聞く

――各設定画についてお聞かせください。まず、主人公であるクラスゼロのデザインについてお願いします。

仲秋：デザインそのものは、野村が描いた集合イラスト(P.026)をもとにしていますが、開発のプラットフォームが携帯電話からPSPに変わったときに(※4)、ディティールを作り込むことになりました。キャラクターごとに制服の着方を変えたのもその1つで、ナインは胸がはだけていたり、サイスはマントがボロボロだったり。キャラクターの設定を見ながら、この子だったらこういう着方をするはずだ、というように野村と決めています。肌の色も、日に焼けた褐色であったり透き通る白い肌であったりと、キャラクターの設定と関連づけて、こだわった部分です。

直良：武器についても、もともとは携帯電話向けに開発していたときに描かれた野村の集合イラストからですが、その当時から多くのキャラクターがそれぞれ別の武器を持っていて、そのバリエーションを楽しんでもらおうというコンセプトは引き継いでいます。

※1 ヴィジュアルワークス
スクウェア・エニックスの一部署で、主にゲームのオープニングやエンディングなどに使われる高画質CGムービーの制作を行なっている。

※2 野村哲也
『零式』のクリエイティブプロデューサー兼キャラクターデザイナー。『FF』シリーズのキャラクターデザインや『キングダムハーツ』シリーズのディレクターも務める。

※3 表現規制
日本で発売されるゲームは、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の倫理規定に基づいた審査を受けている。その際、過度に暴力的な表現は規制対象となり、修正が必要になる場合がある。

※4 プラットフォームの変更
『零式』は当初『ファイナルファンタジー アギトXIII』というタイトルで、携帯電話向けのコンテンツとして発表されていた。その時点で内容を紹介するトレイラーや画面写真も発表されていたが、のちにタイトルを変更し、PSP向けゲームとして改めて開発が進められた。

――アートチームのなかで、デザインの意見が分かれることもありましたか？

仲秋：ありましたね。ジャックは日本刀を使うから、袴を想像させるシルエットのパンツにするのはどうだろうとか、肌が真っ黒に日焼けしているキャラクターはどうだろうとか。でもそれは統一感を損なうし、やりすぎだろうと。

――ムービーを作るにあたって、特徴づけが難しいクラスゼロのキャラクターはいましたか？

生守：特定のキャラクターということはないですが、どうしてもパッと見は同じ格好に見えてしまうので、制服の着崩し方をしっかり再現して差別化していくのが難しかったですね。特に携帯電話向けに発表したときのトレイラーではディティールが決まっていなかったこともあって、どう表現するかは悩みどころでした。

直良：そのときのトレイラーのエースは幼い感じで、ちょっとコミックテイストというか、携帯電話向けに馴染みやすい雰囲気でした。そんな少年が、まさかここまで凄惨な物語に投げ込まれるとは想像していませんでした。

――では次に、登場する4つの国については、どのようにデザインを決めたのでしょうか。

仲秋：4つの国がもつ力はある程度決まっていました。朱雀は魔法、蒼龍はドラゴン、白虎は魔導アーマー、玄武は騎士ですね。そういったところからアイデアを出していきました。

直良：デザイナー同士で集まって、ディスカッションしながらディティールを決めていきました。国ごとの特徴づけとして、蒼龍の人は少し身長を落とそうとかもそのなかで出たアイデアです。

仲秋：さらに、4つの国の差別化をハッキリさせるために、あえて国ごとに担当デザイナーを変えてスタートしています。

――玄武は物語の最初のほうで滅んでしまいますが、設定画は用意されていますよね。

直良：国ごとのカラーを出す段階で、崩壊してしまう前の玄武をちゃんと描く必要がありました。ただ、玄武の設定画は開発初期のイメージボードなので、枚数は少ないですね。

仲秋：開発の途中ではプレイヤーが玄武軍と戦う設定もあって、玄武兵の設定についてバトルのプランナーと話したときには、「肉体と鎧を同化させて変身させよう」ということも考えていました。巨大な石を削りだして作った武器が並ぶダンジョンなどの設定もありましたね。まあ、結局アルテマ弾のせいで実現できませんでしたが（笑）。

――朱雀の軍神のデザインはいかがですか。

仲秋：基本的には『FF』シリーズの召喚獣をモチーフにしていますが、"自分で操作できる"という点を踏まえてデザインしています。登場させる召喚獣をチョイスする段階でも、まず操作方法や効果、役割まで考えて選んでいますね。バトルに登場させるときは、大きさと操作感の両立がなかなか難しくて、バハムートなんかはもう最後の最後までチクチクと調整してました。

直良：ちなみに『零式』ならではの特徴づけとしては、歯車のモチーフを必ず入れるようにしていますよ。オーディン（P.107）の場合は肩や剣、バハムート（P.109）だと頭に歯車があります。

仲秋：最初にオーディンをデザインしたんですが、そのときは死神っぽいイメージもあって歯車が青く光っていました。そのあとデザインを進めていくなかで、テーマカラーの赤に変えたんです。

直良：アレキサンダーのムービーはけっこう無茶振りしましたね。普通にビームでなぎ払ってドカンじゃなくて、「魔法の力っぽくしたいから、一回消し炭みたいに結晶化したあとパキンと砕ける、っていうのはどうだろう」とか（笑）。ただ、生守も「ビームでなぎ払ったあと雲を割りたいんだ（下写真参照）」って言い出して。

生守：ああ……スタッフには、「アートディレクターが雲を割りたいと言っている」と伝えました（笑）。あとでバレちゃいましたけど。

仲秋：悪い人だなぁ（笑）。



▲「朱の目録 歴史ノ記録」にある映像「秘匿大軍神アレキサンダー」より。アレキサンダーが放った聖なる光が、地上から上空に向けてなぎ払われ、雲を割るシーン。



直良 有祐
YUSUKE NAORA

本作のアートディレクターとして、ビジュアル面の統括を担当。また、開発初期においてアートの方向性を決めるためのキービジュアルを描いたほか、パブリシティ用のイメージビジュアルも制作している。



仲秋 勇作
YUSAKU NAKAAKI

Co（副）アートディレクターとして、キャラクターアートチームをリード。自身も蒼龍を中心としたキャラクターデザインを担当しており、バトルにおけるエネミーの演出も担当した。



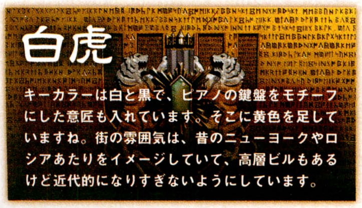
生守 一行
KAZUYUKI IKUMORI

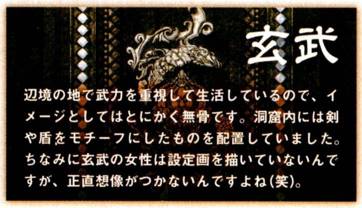
ヴィジュアルワークス部、ジェネラル・マネージャー。本作では、ムービーディレクターとしてオープニングやエンディングなどのムービー制作を担当したほか、キービジュアル用の素材制作も行なった。

アートチームが語る① 4大国のコンセプト









生守：ムービーを作るうえでは、歯車を動かそうかと考えた時期もありましたね。ほかにも「ここは黒い炎があって」というオーダーがあったのですが、いざ表現しようとすると難しくて(笑)。ただの黒い煙ではダメでしょうし、結局のところは雰囲気なんですが、苦労した部分です。

――朱雀や軍神のデザインに歯車を入れたのは、物語上の指定だったのでしょうか。

直良：開発の初期に魔導院のデザインをしたとき、普通の学院らしい外観にしてしまうとアイキャッチがないので、ちょっとインパクトがあるものを置きたいなと思いまして。それで、歯車を置いてみたら、思いのほか大量生産されたという(笑)。クリスタルの力を利用して魔法を使う仕組みといいますか、自然の摂理が動いている様子、というのを可視化したかったという意味もあります。

――モンスターのデザインはいかがでしょう。

直良：今回は基本的に国同士、人同士が戦っているので、通常のモンスターの立ち位置をどう位置づけてデザインしていくかが難しいというのはありましたね。

仲秋：コンセプトとしては、やはり見た目やアクションのインパクトを重視することです。たとえば、スノージャイアントが建物の狭い廊下でガーンと登場する(下写真参照)というように、人間や魔導アーマー、ドラゴンに負けないような"売り"を作ろうと考えていました。

――朱雀の闇(P.130)もかなりインパクトがありますよね。

仲秋：朱雀の闇のコンセプトは、世界を徘徊している人智を超えた禍々しい存在。ある意味、自然災害みたいなものですね。しかし本当は、主人公たちが属する朱雀が、ファントマを奪って魔法を使っているせいで生み出されたという設定で、物語に深みを出したいという思惑もあって作られたモンスターです。



▲ミッション「帝都脱出作戦」(P.208)にて、ビルに逃げ込んだクラスゼロの前に突如として現れるスノージャイアント。その巨体によって通路はふさがれてしまう。

直良：ディレクターの田畑(※5)が言っていたのは、魔法も含めて主人公たちが使うのは兵器であって、必ずしも"正義の力"ではないということですね。それを説教くさく伝えるわけではなくて、魔法を使うせいで途方もないモンスターが生まれている、そういったことで若干の背徳感を出したいというところです。

――では、最後に現れるルルサス(P.098)や万魔殿(P.158)のデザインコンセプトは？

仲秋：ルルサスは4つの文化圏とまったく違う、異星人的な立ち位置にしようというコンセプトがあって、それを押し進めました。

直良：万魔殿のデザインは血というか命の流れ、ゲーム中で言えばファントマの流れをモチーフにしています。さらには朱雀の魔法であったり、白虎の技術であったり、そういった"この世界の理"を集約した根源的なものを表現しようとしています。作品のテーマカラーである赤も全面に押し出していて、緊張感も作れたと思います。

――謎の仮面の人物(P.101)のデザインも、異質なものを目指したのでしょうか。

仲秋：そうですね。ベースのデザインは野村が描いていますが、とにかく異質にしてインパクトを出すように、プレイヤーの想像の斜め上をいって「なんじゃこりゃ」と思わせなきゃ負け、ぐらいに考えてデザインしてました。

――『FF』シリーズということで、必ず組み込んでいるモチーフなどはあるのでしょうか？

直良：特にこれというものはないですね。今回はアクション寄りの作品ということもあり、キャラクターでいえば性能面、背景にしてもシチュエーションとの関連性を重視していて、従来の『FF』とはアートのスタイルも違いました。ただ、『FF』にたずさわるときはいつも、ドラマがあるアートを目指したいというのを心がけています。

生守：ムービーにしても「『FF』だからこうしろ」というルールはないんですよね。『FF』シリーズとしてのリンク感は、魔法の名前やシドという人名といったところで十分出ていると思うんです。なにより、どの『FF』もつねに新しいものを目指していますし、アートディレクターが変われば絵の方向性も変わりますからね。

制作スタイルとここだけの話

――タイトルの「零式」という文字は直良さんが書いたとうかがいました。

直良：あれ「俺が書く」って言ったことになってますけど……違いますよ(笑)。たしか野村が「直良が書くのがいいと思うよ」とか、そんなノリでやることになった気がします。それで、次の日は家にこもって何回も書いて、だんだん「零式」って文字がゲシュタルト崩壊を起こして、よくわからない状態で案を出して(笑)。

――いろいろなパターンがあったわけですね。

直良：ええ。2日ほど書いたあと2パターンに絞ったんですが、そこから画面上にはめ込んで大きさを調整したりして、2週間ぐらいロゴを作りつづける地獄のような日々でした(笑)。ふだん、ロゴにそこまで時間はかからないんですが、途中でタイトルが変わるというのも初でしたし、「零式」という漢字のタイトルもイレギュラーでしたし、しばらく自分の中でも消化しきれてなかったんですよ。最終的には漢字や縦書きを使った演出もしやすくなったので、よかったと思っています。

仲秋：実際、直良さんは書道の有段者なんですよね。最初は冗談だと思っていました(笑)。

直良：なんかね。前から筆ネタはやっていて、『FF Ⅶ(※6)』に出てくる「神羅」もそうですけど、『ロマンシング サガ －ミンストレルソング－(※7)』でもゲームオーバーのときの「全滅」っていう字を書いてみたり、こっそりやってます(笑)。ただ、今回は正解を探るという形だったので、めちゃめちゃ時間がかかりましたね。そういえば、プロデューサーの北瀬から「零式って直良が書いたのか、神羅もお前が書いてたのか」って言われたので、「いやいや神羅のときはあなた見てたでしょ。今回も手も爪の中まで真っ黒ですよ、ほらこれ見て」って言いました(笑)。

――『零式』の制作で、特に挑戦したという部分はありますでしょうか？

直良：やはり、ただ設定画を描いて終わりではなくて、物語やバトル、戦場感といったものと強く結びつく"機能するアート"を目指したという部分ですね。チームのみんながそれを目指して、いい結果が残せていると思います。

――物語やバトルの動きに合わせて設定画を描き直すこともあるのでしょうか？

仲秋：設定画自体を描き直すのはレアケースですね。ゲームを把握したあと、モデルなどのデータをアートの観点からチェックし、ポイントを見つけ調整をかけています。

直良：実際にバトルが組み上がったあとに、バトル関連のスタッフと一緒に調整を重ねて、デザイン的な説得力を高める感じですね。設定画は設計図というわけではないので、絶対的なものではないんですよ。

仲秋：たとえば番外者(P.081)にしても、最初の設定画自体はほかの兵士と同じ体型、武器サイズで描いたのですが、実際にバトルで動かしてみると「これじゃ面白くないね、怖くないね」という

■直良氏が描いた「零式」が入ったロゴ



※5 田畑端
『零式』の制作を統括するディレクター。P.250からインタビューを掲載している。

※6『FINAL FANTASY Ⅶ』
1997年1月31日に発売された、プレイステーション用のRPG。作中に「神羅カンパニー」という企業が登場し、その社名ロゴに「神羅」という筆文字が使われていた。

※7『ロマンシングサガ －ミンストレルソング－』
2005年4月21日に発売された、プレイステーション2用のRPG。戦闘シーンで味方全員が倒されると、画面に大きく「全滅」という筆文字が表示される。

※8 カットシーン
プレイ中に挿入されるイベントシーンのこと。主にゲーム中のキャラクターモデルを用いて作成されるため、夏服を着たキャラクターも登場させることができた。

※9 HD版
High Definition版の略称。高精細度版を意味しており、ゲームにおいては、より高解像度で美しいグラフィックにアップグレードされたものを表す。

ことになって、「ちょっと大きくしてみよっか」となったものもあります。さらに、「これだけ大きいなら、中身はさらわれてきた玄武兵って設定にしよう」とか、そういった変更がアートだけでなく、チームのみんなの協力で実現していますね。

――ほかに設定画から変更があったものは？

仲秋：ニムロッド(P.120)っていう三脚の魔導アーマーは、最初は人より少し大きいぐらいの設定だったんですが、開発中にまだモデルがなかったキャラクターの代役として拡大されたニムロッドが使われているのを見て、「これぐらい大きくしたらカッコいいなぁ」と感じて、3倍ぐらいにしています。ギルガメッシュ(P.094)の剣も、初期設定より大きくなりました。これは番外者と同じで、バトルで動かしてみたら「全然強そうじゃない」と感じて、大きくしたという流れですね。

直良：設定画に"決定稿"みたいなスタンプをつけていたんですけど、そういう意味では、けっこうウソが紛れ込んでいて(笑)。

生守：「これ決定稿ってついてるからムービーに出していいんだよね」って聞くと、「いや、じつはですね……」ってこともありましたね(笑)。

直良：この本にも決定稿ってあるかもしれませんが、これはデザイン的なもので、ゲーム的には画面に映っているのが決定稿です(笑)。

――ムービーは絵コンテをもとに制作されるんでしょうか。

生守：絵コンテをベースに、モーションキャプチャーの収録とか演出が固まっていくのにあわせて、みんなでカット割やセリフを調整しています。多分、今絵コンテを見ると、当初のものとは随分違うものになっていると思います。

――ムービーの声はいつ入れたのでしょうか。

生守：映像を作ったあとに当てこんでいるものも多いので、ボイスデータができたあと、キャラクターの性格やシナリオと照らしあわせながら、フェイシャル(表情)の調整をしていきます。思ったより声の抑揚が大きい場合には、体のモーションから変える場合もありますね。

――特に調整が難しかったムービーは？

生守：エンディングですね。テンションの違うボイスが何パターンも録ってあったので、そのなかから選んで作ったんです。それをもとに田畑や野村に確認してもらったんですが、完成するまでは何度もやり取りがありましたね。

――「もし……」という特典映像(P.255)は、VWで制作されたのでしょうか。

直良：それはVWではなく、カットシーン(※8)の担当が開発の終盤に制作したものです。

仲秋：カットシーンだからこそ、夏服が使えたというメリットはありましたね。

直良：あの映像は知らないうちに出来てたんですよね。ある程度、制作が終わったあとにスタッフのみんなでエンディングを見ていたんですが、最後にあの映像を見せられたもので、「何だこれ、びっくりした」って言ってしまいました(笑)。歌つきのBGMも制作期間は3～4日だと思うんですけど、「作っちゃいました、入っちゃいました」という感じでしたね。

仲秋：歌はまったく知らなかったですね。サウンドチームががんばってくれたんです。

直良：みんな前のめりに鼻息が荒くて(笑)。

仲秋：あの映像のボストンバックとかモーグリのキーホルダー(左下写真参照)とか、アートは指定してないですからね。設定画なしでゼロからモデルデータを作ることは基本的にないんですが、開発の最終工程に入ってくると、みんな温度感がわかっているので出来てしまったという感じです。



▲特典映像「もし……」より。クラスゼロの女性陣がガールズトークに花を咲かせるシーンにて、一瞬ではあるが学生カバンにぶらさがったモーグリのキーホルダーが映る。

アートチームが語る② アートデザイナーに必要なこととは

直良：タイトルによって、あるいは制作のディレクターによって、絵に求められることってすごく変わると思うんですよ。なので、何にでも応じる心の準備かな(笑)。あとは、引き出しの数は多いほうがいいですよね。

生守：相手のオーダーに応えるにも、自分の個性を表現するにも、まずは画力をつけたほうがいいですね。特にゲームは2Dの絵から3Dに起こすので、空間や立体として表現することを考えないと、破綻してしまうんですよ。

仲秋：スキルももちろんですが、よく考えるということも重要ですね。何を求められていて、どう表現すれば伝わるのか。それを考えながら描くことが大切だと思います。

直良：何をデザインするべきかという根拠と、説得力を持たせるためのディティール、そして技量の問題になってくるのかなぁ。ひらめきは誰の中にも、きっとあるものだと思います。



制作を終えて、次に目指すものとは

――プレイされた方の感想などで印象に残ったものはありましたか？

仲秋：夏服の評判が、想像以上によかったのは嬉しかったです。体験版のボーナスとして夏服をつけていたので、「ほしい」と思ってもらわないと失敗ですからね。

直良：僕は、しばらく『FF』とかゲームから離れていた人がプレイしてくれていて、『FF』シリーズとして受け取ってくれたということが嬉しかったですね。発売後のイベントでも「今までの『FF』でいちばん好きです」と言ってくださる方もいて、本当に嬉しかったですよ。

――映像面での評価も高いと思います。

直良：PSPの限界は超えてますね。携帯機でやることじゃなかったなと思っています(笑)。ゲームデザインの面でもそうですし、絵作りもだいぶ無茶を言って、つめこんでもらっているところもあるので。プログラマーにも、かなりがんばってもらいました。実際のところ、テレビに映しても見るに耐えられるものになっているので、自分で言うのもなんですけど、「このチームすげぇな」と思います。

――HD版(※9)の制作予定などはありますか。

直良：PSPではやりきったと思うので、制作予定は別として、個人的にはハイエンドな据え置きゲーム機で動いているところを見てみたい、という願望はありますね。

仲秋：デザイナーとしても、ハイエンドな映像表現にチャレンジしたいというのはあります。

生守：VWも、つねに最先端の映像を作ろうと努力しているので、ハードのスペックが高いほど表現の自由度も増えて、嬉しいとは思います。まぁ作業は増えますが、それはそれで(笑)。

――では、続編の予定はいかがでしょうか。

直良：クラスゼロの物語であるのか、もしくは別の形なのかはわかりませんが、原点になるべく『零式』というタイトルにしたわけですし、続編はぜひ作ってみたいと思いますね。

――それでは最後に、今回自分が手がけたなかで、いちばんお気に入りのイラストやシーンを教えてください。

仲秋：キャラクターデザイナーとしてはホシヒメ(P.086)かな。単純にデザインだけじゃなくて、モデル、テクスチャ、モーション、ボイスといった要素の相乗効果で存在感が増して、想像以上にドラマに関わるキャラクターになったので、すごく印象に残ってます。

直良：マキナの横にバハムートが倒れているイラスト(P.015 水面に映る戦場)ですね。本作のイメージを上手く象徴できたかな、という気がしてます。もともと戦争物をやるなら、こういった構図を描きたいというのもありましたし、作品の雰囲気をストンと落としこめた一枚だと思います。

生守：僕は直良が最初に描いたイメージイラスト(P.018 龍に墜とされた飛空艇)ですね。直良からパッと渡されて「おおっキレイ」って思って、それが『零式』との出会いでしたから。

直良：最初のトレイラーを発表する前に、「映像作るから何か描いて」って言われて描いたイラストですね。以前、島根県にある立神島という場所に行ったことがあって、その島の風景を思い浮かべて描いたんです。

生守：で、これを渡されたあと、いきなり「これでムービー作ってね」って(笑)。

直良：本当にみんな鼻息荒かったんです(笑)。

2012年1月
スクウェア・エニックスにて収録

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集

朱ノ秘史

His

歴史 History

ゲーム中の「朱の目録 歴史ノ記録」の内容をオリエンス戦史として再構成した本章では、『零式』の物語を振り返るとともに、歴史の裏に隠された真実を明かしていく。

tory

オリエンス戦史を読む

ここでは以降の戦史ページの見方と、大まかな歴史の流れを紹介する。オリエンス戦史への理解をより深めるためにも、あらかじめ確認しておいてほしい。

戦史ページの読み方

戦史ページの構成は以下のようになっており、上段❷の部分ではゲーム中の「朱の目録 歴史ノ記録」にもとづいたオリエンスの歴史を年表のような形で紹介している。出来事の全体的な流れについて知りたい場合、まずはこの❷戦史を確認しよう。また、下段❸の部分では、歴史の重要な転機となった国家・人物の行動を詳しく解説している。この解説を戦史の流れに沿って読み進めることで、オリエンス4大国が戦争を始めた理由や軍事行動の狙い、そして戦いの顛末をより深く知ることができるはずだ。

各部の見方



❶ 章名と勢力図

ゲーム中の章タイトルに準拠した章名(序ノ章はのぞく)と期間。また、その章における4大国の勢力図も掲載している。

❷ 戦史

オリエンスで起きた出来事を年表形式で紹介。紹介順や「作戦」などのカテゴリ(下記参照)はゲーム中の「朱の目録 歴史ノ記録」の記述に準拠している。カテゴリが「作戦」、「軍事」のものは歴史に与えた影響が大きいことから、ほかのカテゴリよりも大きめに扱っている。なお、同時期の誕生日や特定人物に関わる項目などは□で囲んでまとめているほか、一部時系列が前後している項目は❸解説や添えている参照先で補足、❸解説で扱っている項目は上に▣をつけて目印とした。

作戦 主に領土や拠点を争う国家間の戦いを表す。ただし、各国家内でも秘密裏に行なわれた軍事工作も一部ある。

軍事 主に軍事・政治的に影響のあった出来事を表す。軍の再編成や新戦力の導入、戦略の変更なども含まれる。

映像 「歴史ノ記録」において、映像として記録された出来事。歴史的な事件だけでなく一個人のみに関わる内容もある。

特典 上記の「映像」と同じく、映像として記録された出来事。一部の者にしか閲覧権利のない秘匿性の高い内容が多い。

史実 「歴史ノ記録」に項目はないが、歴史上重要と考えられる出来事や人物の誕生などを、「歴史ノ記録」や「人物ノ記録」の記述にもとづいて表している。

❸ 解説

歴史的に影響の大きい出来事や、出来事に関連する特記事項について、映像記録や作戦の展開図などを交えて解説している。この記事を続けて読んでいけば、オリエンスで起きた大きな戦いの詳細を把握できるようになっている。なお、作戦展開図の例と主なアイコンの意味は以下のとおり。

◆作戦展開図の見方



- ○：朱雀軍の拠点
- ○：皇国軍の拠点
- ○：蒼龍軍の拠点
- ○：玄武軍の拠点
- ←：朱雀軍の進行ルート
- ←：皇国軍の進行ルート
- ←：蒼龍軍の進行ルート
- ←：玄武軍の進行ルート
- ✕：軍同士が衝突した場所
- ⬚：付近の地形

❹ 目録補足・人物伝聞

歴史的な出来事に直接は関わらないが、解釈を深めるために知っておきたい事柄を紹介している。「目録補足」では主に国家や組織について、「人物伝聞」では特定の人物について紹介している。

オリエンス戦史の大まかな流れを知る

本書では鴎歴842年に起きた世界大戦を中心として、オリエンス戦史を9つの章に区切って掲載している。以下の概略は、その区切りと各章の簡単な内容をまとめたものだ。これを見れば、戦史の大まかな流れがわかるほか、各章が掲載されているページも確認できるようになっている。なお、最後のオリエンス戦史解題とは、独自の視点から歴史の裏に隠された真実に迫る記事となっている。

オリエンス戦史の概略

鴎歴以前〜

序ノ章 オリエンス、その戦乱の歴史 ▶P.184

鴎歴の初頭から世界には絶え間なく戦乱が続いた。戦いは鴎歴357年のオリエンス大戦まで激しさを増したのち、一時的な平穏を迎える。

鴎歴842年水の月(2月)12日〜

第一章 開戦、運命の3時間 ▶P.190

鴎歴842年。軍事力を増強したミリテス皇国は、400年来の平和協定を破り朱雀領ルブルムに対する侵略を開始。朱雀は領土の大半を失った。

鴎歴842年水の月(2月)14日〜

第二章 朱雀の旗が立つとき ▶P.194

皇国への反撃を期して、朱雀は学徒であるアギト候補生を戦力として投入。その活躍により、朱雀は奪われた領土を次々と奪還していく。

鴎歴842年炎の月(5月)2日〜

第三章 大量破壊兵器の時代 ▶P.200

領土の奪還を進め、皇国新型兵器の破壊をも成功させた朱雀。だが、蒼龍女王の介入により、やむなく一時休戦を受け入れることとなる。

鴎歴842年氷の月(6月)27日〜

第四章 最後の女王、烏有に帰す ▶P.206

休戦中の皇国首都にて蒼龍女王が暗殺され、その嫌疑は朱雀の候補生にかけられた。何者かの策謀が朱雀をふたたび窮地へと追い込む……。

鴎歴842年氷の月(6月)30日〜

第五章 第一次ジュデッカ会戦 ▶P.212

皇国・蒼龍は連合を締結し、ともに朱雀を討たんと動き出す。これに対して朱雀は、全戦力をもって両面作戦を展開することを決定した。

鴎歴842年嵐の月(8月)17日〜

第六章 死の大地 カリヤの決断 ▶P.218

朱雀はジュデッカで蒼龍を、ビッグブリッジで皇国を撃退。だが、秘匿大軍神を用いる捨て身の作戦は、朱雀にも甚大な被害をもたらした。

鴎歴842年嵐の月(8月)25日〜

第七章 クリスタルの興亡〜終わりなき戦い ▶P.222

皇国と蒼龍の士気は地に落ち、ここに来て朱雀は両国の首都侵攻を敢行する。そして世界は朱雀の名のもとに統一されようとしていた。

鴎歴842年空の月(12月)7日〜

最終章 フィニスという判決 ▶P.232

それはまるで世界の統一を待っていたかのように現れ、大地を蹂躙した。それでも生きて抗おうとする者たちが、最後の審判に立ち向かう。

オリエンス戦史解題 ▶P.238

永遠とも思われた戦いの歴史は終わりを告げ、平和な人の世が訪れた。だが、その影には神の思惑と、世界を救った戦士たちの活躍があった。

序ノ章

オリエンス、その戦乱の歴史

鴎歴以前～ 太古の昔～842年の開戦直前

クリスタルは人々に繁栄をもたらし
人々はクリスタルを巡って争いを繰り返す

鴎歴以前

連邦と共和国の戦闘記録 軍事

アルテマ戦争 軍事

鴎歴元年 冷の月(10月) 13日

朱雀 魔導院創立 軍事

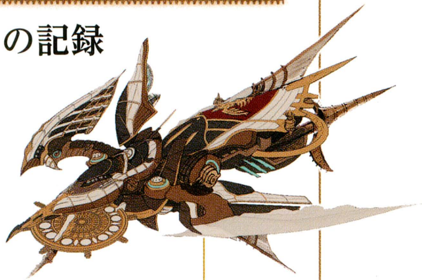
28年 水の月(2月) 26日

玄武 ペリシティリウム創立 軍事

2000年以上前の戦いの記録

鴎歴以前のオリエンスの歴史を示す資料は数少ない。ある古代遺跡で見つかった記録によれば、2000年以上前、飛空艇を主力とする白虎連邦と、空飛ぶ兵士を有する朱雀共和国が、オリエンスの覇権を争っていたとある。

また、かつて存在した4つの国が、それぞれ最強の軍隊を作り出して戦った"アルテマ戦争"により、世界は一度滅んだとされる伝承も残っている。

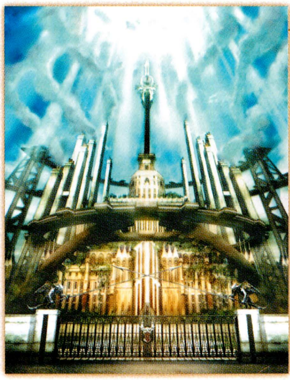


古代文明の飛空艇

鴎歴842年に見つかった飛空艇。魔法に反応して動く仕組みだった。

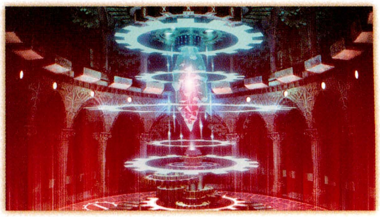
クリスタルの出現とペリシティリウムの創設

"久遠の昔、世界に4つの光が現れた"という一節から始まるオリエンスの伝承。この4つの光、すなわち4つのクリスタルの出現が、鴎歴の始まりとされている。クリスタルを発見し、その力に触れた人々は、クリスタルを管理し外敵から守るための施設"ペリシティリウム"を建造してクリスタルを奉じた。オリエンスで最初に建造されたのは、朱雀クリスタルを守護するペリシティリウム朱雀である。



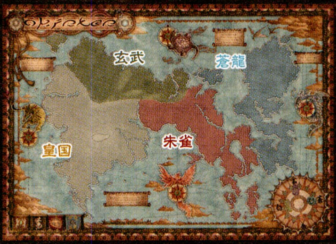
ペリシティリウム朱雀から派生した魔導院

魔導院はかつてのペリシティリウム朱雀の一部。"救世主アギト"を育成するために設立されたといわれる。



▲朱雀、白虎、青龍、玄武の4つのクリスタルが現れ、その周りにペリシティリウムが建てられた。

オリエンス勢力図



鴎歴359年風の月(4月)6日、オリエンス大戦が終結し、休戦協定が締結された時点での各国の版図。その2年後に締結された講和条約で、休戦時の国境をもって4カ国の領土を定めることとなり、以来数百年は大規模な戦乱が起きることなく国境は安定していた。

年月日	出来事	分類
123年 風の月(4月) 17日	朱雀領ルブルム 建国	軍事
141年 嶽の月(11月) 29日	ロリカ同盟 成立	軍事
178年 炎の月(5月) 19日	ミリテス皇国 建国	軍事
197年 嵐の月(8月) 21日	青龍王国 成立	軍事
218年 岩の月(3月) 31日	皇国 機械化部隊設立～第一次玄白戦争	軍事
223年 空の月(12月) 10日	青龍 モンスター部隊設立	軍事
241年 土の月(7月) 8日	玄武 クリスタル武具開発	軍事
251年 冷の月(10月) 10日	朱雀青龍戦争	軍事
252年 岩の月(3月) 31日	青龍政変～ナラク封印	軍事
273年 風の月(4月) 1日	コンコルディア王国成立	軍事

ペリシティリウムを中心に4大国が成立

クリスタルを奉じるペリシティリウムは自ずと人々が集う場所となり、人に力を与えるだけでなく、秩序と使命を示す役割を果たしていった。やがてペリシティリウムの周囲に村ができ、町ができ、国家へと発展していった。厳密にいえば皇国は建国後にペリシティリウムを建造したのだが、こうして朱雀クリスタルを守護する朱雀領ルブルム、玄武クリスタルを奉じるロリカ同盟、白虎クリスタルを擁するミリテス皇国、青龍クリスタルのもとには青龍王国という、4つの大国が建国されていったのだ。

このの ち、青龍王国は100年も経たずに蒼龍クリスタルを擁するコンコルディア王国に取って代わられ、現在のオリエンス4大国が成立する。各クリスタルは異なる恩恵をもたらし、朱雀は魔法の力、白虎は機械を動かす力、蒼龍はドラゴンを操る力、玄武は肉体を頑健にする力を得た。各国はその力を利用して徐々に軍事力を整え、やがて世界に戦乱を招くこととなる。

朱雀領ルブルム



▲朱雀クリスタルの影響力はペリシティリウムのあるルブルムに留まらず、隣接するトゴレス、イスカ、エイボンの各地方が連帯して国家を形成した。

ミリテス皇国



▲白虎クリスタルを発見したアズールの地方領主が、その力を利用してアズール地区を平定。都市イングラムを建設して首都とし、ミリテス皇国を興した。

コンコルディア王国



▲青龍王国が強さばかりを求めて国家運営に失敗したことを受け、蒼龍ルシの指導のもと国家の体裁を整えて法を定め、女王を元首とする国家として成立。

ロリカ同盟



▲玄武クリスタルを奉じるペリシティリウムが築かれた都市国家ロリカが、近隣都市との主導権争いの末に、周辺地域を代表する形で国家を設立した。

目録補足 青龍から蒼龍へ

青龍王国の起こりは、青龍クリスタルを発見したライローキ地方の民が、ペリシティリウムとなる神殿を建設したことに始まる。その後、クリスタルの力を欲する人々からの布施を集め、富と権力を得たペリシティリウムの管理者が王となって国を興したのだ。そんな形で生まれた王に秩序を作ることなどできず、クリスタルから竜を操る力を得た青龍人同士が、より強力な力を求めてクリスタルを争奪するという内戦を展開。さらには、竜を食料にするという青龍人の行為も影響し、青龍クリスタルの力はしだいに弱まっていった。

青龍クリスタルの窮状に呼応してか、あらたに蒼龍クリスタルが出現。蒼龍クリスタルはルシを生み出し、“ナラク”と呼ばれる地に青龍人と青龍クリスタルを封印した。さらにルシの指導のもと王都マハマユリを建設させ、コンコルディア王国を建国させたのだった。



▲青龍人には魔物を食する習慣があり、竜も同様に扱われたが、この行為が青龍クリスタル衰退を著しく早めた。



▲ナラクには青龍クリスタルが眠っており、鴎歴842年には蒼龍王がクリスタルから力を得ようと接触していた。

序ノ章：オリエンス、その戦乱の歴史

年月日	出来事	分類
297年 炎の月(5月) 27日	魔導院に魔法局設立	軍事
301年 巌の月(11月) 11日	第二次玄白戦争	軍事
308年 土の月(7月) 14日	皇国 魔導アーマー開発	軍事
313年 空の月(12月) 8日	蒼龍 ドラゴン部隊を運用開始	軍事
315年 嵐の月(8月) 8日	第三次玄白戦争	軍事
317年 氷の月(6月) 11日	朱雀蒼龍戦争	軍事
339年 巌の月(11月) 29日	朱雀 軍神を実用化	軍事
343年 土の月(7月) 22日	朱雀＝白虎戦争	軍事
348年 巌の月(11月) 17日	玄武 王の剣・王の鎧を開発	軍事

強化されていく各国の軍事力

国内を安定させた各国は、クリスタルの力を利用して他国との争いに向けた軍備を整えていく。そして、白虎クリスタルから取りだした動力を利用する機械化部隊を創設したミリテス皇国が、鴎歴218年にロリカ同盟に侵攻したのを皮切りに、世界中で戦乱が起きはじめる。

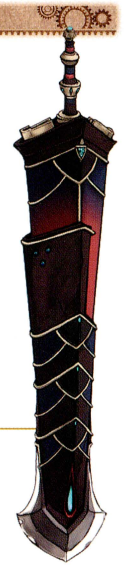
朱雀クリスタルの力で"魔法"を生み出した朱雀では、その強化と整備のため魔導院に魔法局を設立。さらに蒼龍との交戦を経て、蒼龍軍に対抗するため"軍神"を実用化する。対する蒼龍では蒼龍クリスタルの力により、強力な"ドラゴン部隊"を戦力として運用していた。ロリカ同盟では玄武クリスタルの力を体内に取り込む強靭な"騎士"を主戦力としたが、皇国との戦いを有利にするべくクリスタルの力を注いだ武具を錬成。一方、皇国は兵器の研究を進め、"魔導アーマー"の開発にたどり着く。こうして各国は軍事力を高めあっていたのである。



朱雀が実用化した

軍神イフリート

朱雀ルシの助力もあって、あらたに発見された異世界からの召喚獣。イフリートは最初に配備された軍神であった。



玄武のクリスタル武具

王の剣

他国のペリシティリウムへの侵攻を目論んで開発された、ルシに通用する武具。玄武クリスタルの力を大量に消耗するため、剣と鎧が1組だけ作られた。

目録補足 朱雀の召喚獣"軍神"とは

朱雀はルシの教えから、異世界に存在する軍神を喚び出す術を完成させた。軍神は命を代償とした召喚魔法によって出現し、一定の時間で立ち去る特性をもつ。だが、その原理は未だ不明である。

知性と意志を持つ軍神の戦闘力は、朱雀の攻撃魔法を凌駕した。次々と軍神との契約が進み、鴎歴339年には召喚連隊が編制されるなど戦力化は急速に進んだ。

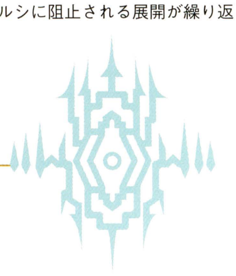


軍神ゴーレム

制式化されたのは一人の命で召喚できるゴーレムやイフリートなどだった。

目録補足 各国"ルシ"による戦争介入

ルシとは各国のクリスタルに選ばれ、特別な使命と力を授かった存在である。クリスタルにのみ忠誠を誓い国家の利害には関心がないが、国がクリスタルを守護する以上、結果的に国のために働くことも多かった。それは戦争においても例外でなく、クリスタルを守るべく力を振るう。そのため、いくら戦場で勝利しても、ペリシティリウムに侵攻する段階でルシに阻止される展開が繰り返された。



ルシの紋章

ルシが力を発揮するときに浮き上がる紋章。従うクリスタルによって色が異なる。

- 357年 火の月（1月）7日 — オリエンス大戦 【軍事】
- 359年 風の月（4月）6日 — 休戦協定 【史実】
- 361年 風の月（4月）28日～448年 — パクス・コーデックス～ファブラ協定 【軍事】
- 432年 熱の月（9月）15日 — 朱雀軍令部 設立 【軍事】
- 512年 熱の月（9月）30日 — 武装研究所 設立 【軍事】
- 詳細不詳 — 蒼龍ルシ・ソウリュウ生誕 【史実】
- 689年 氷の月（6月）24日 — チョコボ牧場 設立 【軍事】

世界大戦の残した傷跡

軍事力を増大させた4大国は、オリエンス統一を目指すようになる。また、軍備強化によってクリスタルの力を消耗していたことから、各国は他国のクリスタルを奪おうと躍起になっていった。そして鴎歴357年、4大国すべてが参戦しての世界大戦が開戦する。

各国の軍とルシが衝突したオリエンス大戦は2年も続き、各クリスタルは著しく衰弱。世界からクリスタルが失われることを危惧し、359年には休戦協定、2年後にはルシの国境侵犯禁止などを定めた“パクス・コーデックス”、のち448年には各クリスタルの不可侵を定めた“ファブラ協定”が締結された。

大戦中の各国の動きと主な局地戦

皇国軍
大軍で朱雀領へ侵攻するも、玄武王と朱雀ルシの戦いに巻き込まれて戦力の大半を失う。玄武による首都侵攻はルシの尽力で防いだ。

朱雀軍
開戦のきっかけとなった皇国との紛争中、背後から蒼龍に襲撃され秘匿大軍神を召喚。北方では朱雀ルシが玄武王と相討ちになった。



玄武軍
朱雀に対して玄武王、皇国に対しては騎士団が進軍。結果、玄武王は朱雀ルシと相討ちになり、騎士団は白虎ルシに退けられた。

蒼龍軍
不意をついて朱雀を攻めたが、秘匿大軍神リヴァイアサンを召喚され部隊は壊滅。インスマ地方は水没したが、本土はルシが守った。

朱雀は魔導院から軍事部門を独立

朱雀の国家元首はペリシティリウムである魔導院の院長であったが、魔導院の本旨はアギト育成のための教育機関であり、軍の組織は脆弱であった。そこで朱雀は“軍令部”を設立し、軍事部門を魔導院から完全に移行。ペリシティリウム防衛のための戦力を整理するとともに、魔導院がアギト育成に専念できるようにした。

その後、魔導院と軍令部は共同で“武装研究所”を設立。武器や魔力を込めたアイテム、果ては飛空艇まで、研究開発を強化する。

武装研究所の構成と役割

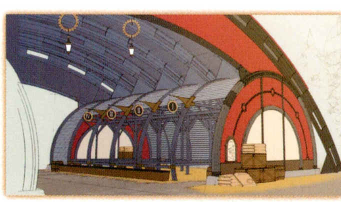
研究所名	役割
武装研究所	ポーションをはじめとしたアイテムの開発
武装第二研究所	魔力などを向上させる装備“アクセサリ”の開発
武装第三研究所	チョコボの繁殖・育成と研究
武装第四研究所	飛空艇の研究と開発
武装第五研究所	朱雀軍用の装備品の開発と生産
武装第六研究所	候補生用の装備品の開発と生産



朱雀軍のチョコボ
オリエンス全土に生息するチョコボを騎乗用に育成し、部隊の行軍速度を著しく向上させた。



ヒヨチョコボ
チョコボは卵から生まれ、ふ化から数時間は小さなヒヨチョコボとして育つ。成長速度は早い。



武装第三研究所
チョコボ牧場
朱雀軍がチョコボを正式採用するにあたり、新設した繁殖施設。通称のほうが一般的である。

序ノ章：オリエンス、その戦乱の歴史

- 779年～780年　朱雀174代院長 カリヤ・シバル6世生誕　史実
- 794年～795年　蒼龍女王 アンドリア・カヤ・トランカ・ファム・フォーチュリオ生誕／皇国元帥 シド・オールスタイン生誕　史実
- 799年～800年　蒼龍王生誕　史実
- 809年～810年　蒼龍守護 クラエス・ホシヒメ・ミスカ・サンセスト生誕　史実
- 813年～814年　皇国軍准将 カトル・バシュタール生誕　史実
- 815年～816年　朱雀武装研究所研究主任 カヅサ・フタヒト生誕／朱雀武官 クラサメ・スサヤ生誕　史実
- 816年～817年　朱雀アギト候補生 リィド・ウルク生誕／朱雀武官 エミナ・ハナハル生誕　史実
- 817年～818年　皇国軍研究者 クンミ・トゥルーエ（のちのルシ・クンミ）生誕　史実
- 818年～819年　蒼龍守護 クレメンテ・ユウヅキ・ネス・ピースメーク生誕　史実

各国指導者の誕生と影響

鴎歴700年代後半から終盤にかけて、のちに大国の指導者となる人物が生まれる。彼らは842年に起きた大戦において大きな役割を果たし、オリエンスの未来に影響を与えた。

朱雀のカリヤ院長は若きころに大魔法使いとして名をはせ、のちの魔法局局長アレシア・アルラシアの正体を理解したうえで、朱雀をアレシアの望む方向に導いていった。また、ルシであった蒼龍女王アンドリアは未来予知の能力をもち、未来を知ったうえで国の方向性を決めていた。

一方、皇国のシドはクリスタルに頼った世界の在り方に疑問を抱き、やがてクリスタルの意志に左右されない世界を作ろうと行動する。その行動が、運命の歯車を大きく動かすこととなった。



皇国元帥
シド・オールスタイン

知力、武勇、カリスマ性とすべてにおいて優秀な指導者。人の力を信じ、クリスタルの必要性を感じていなかった。



朱雀174代院長
カリヤ・シバル6世

候補生時代から大魔法使いとして有名で、数々の偉業を成した。60歳という高齢ながら今も魔法が使えると噂される。



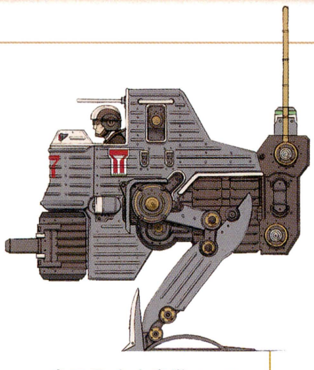
蒼龍女王
アンドリア

世界の終わり"フィニス"を越える未来を予知しており、その可能性のために自らをも犠牲にする覚悟を決めていた。

目録補足　皇国軍の軍事開発

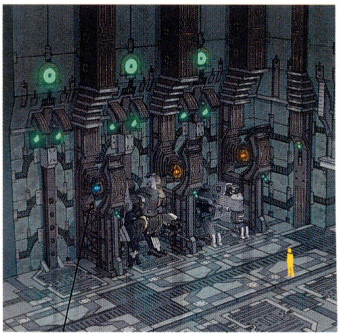
オリエンス大戦の終結後も各国の軍事力の整備は続いたが、なかでも皇国の軍備増強は著しく、魔導アーマーの大量生産体制が確立された。オリエンス大戦前には、皇国全土のエネルギー供給システムを整備して兵器生産工場を稼働させていたが、白虎クリスタルからエネルギーを取り出す"C機関"の研究・改善が進められ、さらに生産効率を上げていた。

また、皇国随一の研究機関であるペリシティリウム白虎の魔導アーマー工場や研究室では、白虎クリスタルのエネルギーを用いた最先端の兵器研究が進められた。その研究の成果として新型魔導アーマーはもちろん、鴎歴842年の大戦で投入された大陸破壊兵器アルテマ弾や、クリスタルの力を封じる"クリスタルジャマー"など、自国防衛ではなく他国を侵略するための兵器を次々と完成させていた。



皇国軍 主力魔導アーマー
ストライカー

鴎歴840年に実用化されて広く配備され、842年の大戦開戦時には主力となった。



皇国軍 魔導アーマー工場

皇国ではクリスタルを単なる動力源として扱い、工場稼働のためクリスタルを酷使した。

第一章 開戦、運命の3時間

- **841年 巌の月(11月) 19日** 朱雀・皇国での国境紛争多発 【軍事】
- **833年** 朱雀 魔法局の施設・外局にてのちのクラスゼロとなる12名の育成開始 【史実】
- ロリカ同盟にてクーデター発生 【史実】
- **832年 嵐の月(8月) 15日** シド元帥 皇国の実権を握る 【軍事】
- **816年～817年** 朱雀従卒 アリア・ルリカラ生誕／朱雀アギト候補生 ムツキ・チハラノ生誕 【史実】
- **824年～826年** 朱雀 のちのクラスゼロとなる12名生誕 【史実】
- **824年～825年** 朱雀アギト候補生 カルラ・アヤツギ生誕／朱雀アギト候補生 レム・トキミヤ生誕／朱雀アギト候補生 マキナ・クナギリ生誕 【史実】
- **823年～824年** 朱雀アギト候補生 クオン・ヨバツ生誕 【史実】
- **822年～823年** 朱雀アギト候補生 ナギ・ミナツチ生誕 【史実】
- **820年～821年** 朱雀軍兵士 イザナ・クナギリ生誕 【史実】

クラスゼロの12名が生を受ける

朱雀では鴎歴824年～826年ころに、のちのクラスゼロ所属となる12名が生誕。833年には孤児であった12名を魔法局局長アレシアが引き取り、育成を始めた。のちの研究によれば、クラスゼロの12名は輪廻を繰り返して強くなった魂の持ち主であり、伝承における救世主"アギト"になりうる存在だった。アレシアのもとに集められ、候補生になったのは偶然ではなかったのだ。

クラスゼロ12名の生年月日

名前	生年月日	名前	生年月日
エース	825年土の月(7月)10日	セブン	824年熱の月(9月)23日
デュース	826年水の月(2月)8日	エイト	825年嵐の月(8月)30日
トレイ	825年岩の月(3月)1日	ナイン	825年水の月(2月)13日
ケイト	825年氷の月(6月)9日	ジャック	825年嵐の月(8月)17日
シンク	826年火の月(1月)12日	クイーン	825年火の月(1月)24日
サイス	825年巌の月(11月)13日	キング	824年空の月(12月)7日



朱雀候補生
クラスゼロ
アギトとなる可能性をもつと、アレシアによって見いだされた12名。のちの大戦において世界の命運を左右した。

鴎歴842年の大戦を前にした不穏な空気

鴎歴832年、ミリテス皇国では元帥シドによるクーデターが発生し皇帝が幽閉された。もともと皇帝の権限が弱かったこともあり、クーデター後の混乱はすぐに収束。シドのもと皇国軍の動きは活発化し、朱雀との紛争が頻発するようになる。同年、ロリカ同盟でも国王へのクーデターが発生。こちらは玄武王ギルガメッシュが事態を収めはしたが、世界には確実に不穏な空気が流れはじめていた。



ロリカ同盟重臣
エンキドゥ・ウルク
王の側近を務める玄武の将。クーデターの際は命を賭して王を守った。朱雀に孫がいるという。



ミリテス皇国新政権
シドは総督府を占拠すると同時に、ペリシティリウム白虎も制圧。クリスタルを"人質"として、ルシを管理下に置いた。



玄武王
ギルガメッシュ・アッシュル
エンキドゥの助言を守り、怒りを捨て、公正な裁きでクーデターを収拾。のちに玄武のルシに選ばれた。

第一章

鴎歴八四二年水の月（二月）十二日～皇国軍の朱雀侵攻～ロリカ同盟の消失

開戦、運命の3時間

オリエンス全土を巻き込んだ
史上最大の戦争が幕を開ける

オリエンス勢力図

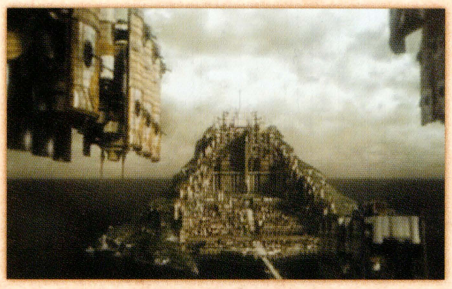


鴎歴842年水の月(2月)12日、皇国軍による朱雀侵攻が開始される以前のオリエンス各国の版図。朱雀領ルブルムとミリテス皇国は、メロエ地方の川を国境としていた。国境付近の村や町では、以前から2国間の紛争が多発しており、予断を許さない状況であった。

鴎歴842年水の月（2月）12日
午前7時

皇国軍の朱雀侵攻作戦 軍事

魔導院解放作戦 作戦

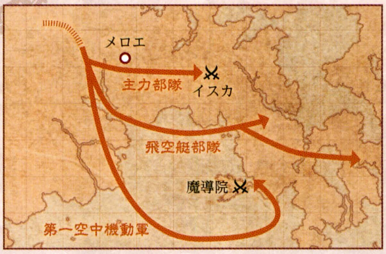


ペリシティリウム朱雀に
進軍する皇国飛空艇

皇国による朱雀領土への侵攻作戦開始

開戦前日の鴎歴842年水の月（2月）11日、皇国軍は隣国である朱雀領ルブルムへの侵攻作戦を発令。翌12日午前7時に宣戦布告し、皇国軍部隊は朱雀全土を同時に攻めるべく3方面への侵攻作戦を展開していった。そのうち、朱雀領ルブルムの中枢である魔導院ペリシティリウム朱雀へ奇襲をかけた皇国第一空中機動軍には、白虎ルシ・クンミが同行。これは、ルシの国境侵犯の禁止を定めた世界協定"パクス・コーデックス"への重大な違反であった。

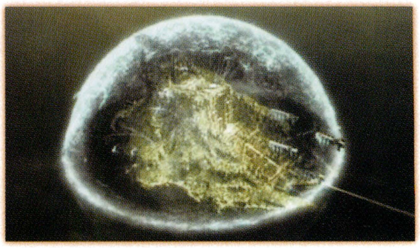
朱雀侵攻作戦展開図



皇国軍の朱雀侵攻作戦は次の3つで構成されていた。まず、魔導院ペリシティリウム朱雀を特殊部隊により洋上から奇襲する"日蝕"作戦。次に、メロエ地方の国境からイスカ方面を目指す主力部隊による侵攻作戦。そして、朱雀中部から東部エリアを飛空艇部隊により占領する作戦であった。

魔導院ペリシティリウム朱雀、陥落の危機

皇国軍の奇襲を受けた魔導院では、朱雀軍が魔法をもって応戦していた。だが、皇国軍の新兵器"クリスタルジャマー"によって魔力の源である朱雀クリスタルが無力化されると、瞬く間に防衛線は瓦解。首都陥落の危機に、朱雀軍令部は朱雀全土の部隊に対し、ただちに魔導院を救援すべしという命令を発した。



▲白虎ルシ・クンミの力により、皇国軍の新兵器クリスタルジャマーが発動。これにより朱雀クリスタルは無力化され、朱雀軍は主戦力である魔法を封じられた。

同日
午前10時51分

同日
午後1時21分

- 開戦 映像
- 作戦開始から3時間 映像
- マキナとレム 映像
- 皇国指揮官カトル 映像
- ルシ・クンミ 映像
- 戦いの後 映像


解放作戦に参加する候補生たち


ダーインスレイヴを破壊したクラスゼロ

困難を極める朱雀魔導院解放作戦

魔導院での皇国軍優勢を受け、皇国元帥シド・オールスタインは、朱雀の実質的指導者であるカリヤ・シバル6世に対し、朱雀全軍の武装解除とクリスタルの引き渡しを要求。一方、救援の命により魔導院へ向かった各地の朱雀軍は、侵攻中の皇国軍に背を向けて追撃を受ける形となる。魔法の無効化や実戦経験の不足も重なり、どの部隊も戦力の大半を失い、魔導院解放作戦は困難を極めた。さらに、全土の駐留部隊までもが魔導院へ向けて後退したため、朱雀領はほぼすべて皇国軍に制圧される結果となる。


◀制圧されつつある朱雀領。魔法を封じられた朱雀兵は力を発揮することができず、皇国部隊に次々と殺されていった。


◀皇国元帥シドは朱雀に対し降伏を迫る。6時間以内に要求が飲まれぬ場合は、殲滅作戦を開始すると通告。


▲あわや魔導院陥落かというとき朱雀のある部隊が到着。彼らは瀕死の伝令から通信機を受けとり、即座に解放作戦を開始した。

ジャマー沈黙、朱雀の猛反攻

朱雀軍令部は魔導院解放作戦の一環として、“クラスゼロ”と呼ばれるアギト候補生の部隊を召集した。クラスゼロの12名はクリスタルジャマーの影響を受けずに魔法を使い、ジャマーを搭載していた皇国飛空艇および新型魔導アーマー・ダーインスレイヴを破壊。到着からわずか3時間で、朱雀クリスタルを復活させたのである。


▲白虎ルシ・クンミが発動させたクリスタルジャマーの圏内で、軍神オーディンを召喚してみせたクラスゼロの面々。


◀魔導院奇襲作戦を指揮する皇国准将カトル・バシュタールは、魔法を使う朱雀部隊を見たという想定外の報告を受ける。



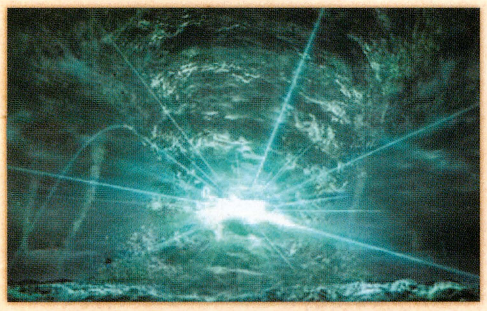
朱雀クリスタルを強襲した
白虎ルシ・クンミ

クラスゼロとの戦闘後に脱出し、玄武方面へ向かったことが確認された。

第一章：開戦、運命の3時間

同日
午後3時53分

朱のマントの候補生 映像


アルテマ弾投下直後の玄武上空

同日
午後6時16分

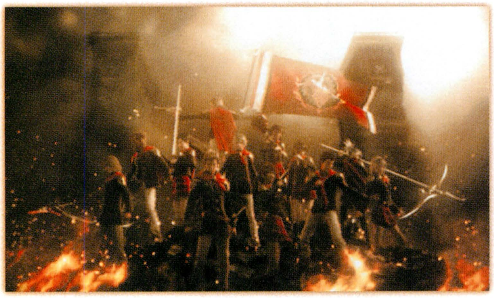
最初の光 映像

魔導院の組織 軍事


魔導院内観

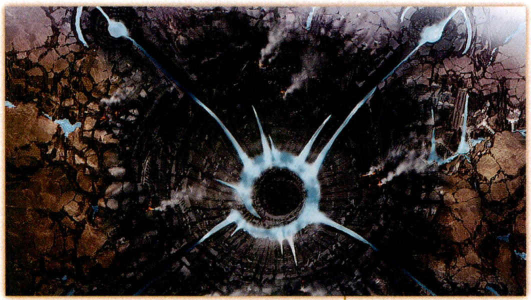
皇国軍は魔導院から完全に撤退

魔導院解放作戦開始から6時間後、朱雀軍からの猛反撃を受けた皇国軍は魔導院から撤退。当初は劣勢だった朱雀軍だが、各地方から駆けつけた救援部隊の奮戦に加え、朱のマントをまとったアギト候補生・クラスゼロの活躍により、魔導院の奪還に成功した。この作戦への参加を機に、魔導院で“幻”とも噂されていたクラスゼロの存在が公となり、その後の戦いでも大きな役割を担うことになっていく。


▲魔導院のアギト候補生はクラスごとに異なる色のマントを着用していたが、クラスゼロは朱雀を象徴する朱のマントをまとっていた。

皇国軍、玄武にアルテマ弾を投下

魔導院から撤退した皇国軍は、続いて“北の夜明け”と名付けられた作戦へと移行した。この作戦ではペリシティリウム玄武に向けて、皇国が開発した大陸破壊兵器“アルテマ弾”が投下された。この攻撃により、およそ700年の歴史を持つロリカ同盟の国土は、オリエンスの地図から永遠に姿を消したのだった。


アルテマ弾が投下されたロリカ同盟首都

アルテマ弾によって、国土が壊滅したロリカ同盟。巨大な陥没穴の中心部には玄武クリスタルを奉じる地下王宮・ペリシティリウム玄武が、またその周囲には地下都市が形成されていたが、そのほとんどが消失してしまった。

候補生を管理下に置き、権限を増大させる朱雀軍

もともと魔導院とは候補生の教育機関であり、その支援のために魔法局、学術局、武装研、院生局、兵站局などが存在。朱雀軍令部もこうした魔導院の一部門として、戦闘から候補生を守るべく組織されていた。しかし、開戦にともない軍の権限は増大。魔導院解放作戦において中心となったのは朱雀軍であったが、アギト候補生も戦力として動員され、魔導院奪還後も軍令部の管理下に置かれることとなった。


▲候補生の投入を提案する魔法局局長アレシア。魔法を扱える候補生なら、十分な戦力になりえた。



クラスゼロの責任者
魔法局局長
アレシア・アルラシア

魔法に関する一切の管理を行なう魔導院の部門、魔法局の局長を務める人物。同時にアギト候補生クラスゼロの12名を育成する責任者でもあった。

墓地って言うんだよ 映像

レリック端末クポ 映像



記録用端末として利用する
謎の遺物“レリック”

水の月（2月）17日

マキナの墓参り 映像

マキナとレムは幼なじみ 映像



さまざまな出自の候補生が
魔導院に集う



通信機“COMM”で
連絡を受信する候補生

水の月（2月）21日

モーグリから連絡 映像

初陣の候補生 作戦

候補生の戦闘参加 作戦

死者の記憶を失う世界

オリエンス戦史を振り返るうえでの特記事項として、鴎歴842年空の月（12月）7日に終戦を迎えるまで、死者にまつわるいっさいの記憶がクリスタルによって消去されていたことを挙げておく。人を死の悲しみから解放するこの作用は、クリスタルの配慮であると言われていた。なお、クリスタルによる消去は記憶のみで、書簡などの記録は残されている。



◀魔導院内に設置された共同墓地。墓石に名が刻まれた故人を、思い出せる者はいない。

幻の候補生クラスゼロを正式採用

魔導院では候補生を12組にクラス分けしていたが、解放作戦で活躍したクラスゼロを正式に採用し、全13組とした。クラスゼロには魔法局局長アレシアが育成した12名のほか、他組から選抜された2名が編入。14名で精鋭部隊を編成することとなった。



マキナ・クナギリ

元2組に在籍していた候補生。卓抜した戦闘能力を認められクラスゼロに編入となった。

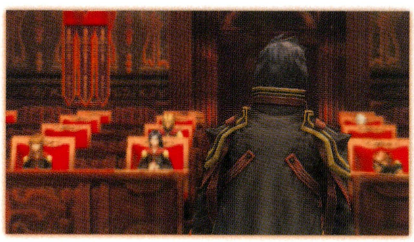


レム・トキミヤ

元7組の候補生で、その非凡な魔力が評価された。マキナとは同郷の幼なじみである。

朱雀、失地奪還への第一歩

軍の再編に時間を要する朱雀軍令部は、候補生を主力として首都近郊の町・マクタイの奪還作戦を立案。そこには拠点確保と候補生部隊の実力の確認、さらには皇国軍の反応を確認するという狙いがあった。作戦は朱雀軍があっけなく勝利し、これにより候補生部隊が軍の一翼を担えることと、皇国軍の防備が完全ではないことが証明された。



▲候補生が正式に投入された本作戦では、無論クラスゼロにも参加命令が下された。

マクタイ奪還作戦の概要



ルブルム地方のマクタイは、魔導院にもっとも近い町である。候補生部隊を主力とした朱雀軍は、時間や労力を要することなく目的地に到達し、十分な防衛体制をとれていなかった皇国の駐留部隊を一掃した。



朱雀軍令部長
スズヒサ・ヒガト

朱雀軍の統括者。候補生を軍の一員とし軍の命令系統に従って行動させるのは、魔導院開設以来初めてのことであり、その有効な運用法を模索していた。

第二章：朱雀の旗が立つとき

水の月（2月）25日

- 蒼龍のホシヒメ 映像
- マキナとレムの思い出話 映像
- カルラっていうの、よろしくね！ 映像
- マキナの調べ物 映像



魔導院のテラスで
自由時間を過ごす候補生



資料室クリスタリウムを
利用する候補生



異なるクラスの候補生同士の交流

岩の月（3月）1日

- レコンキスタ作戦 作戦

岩の月（3月）3日

- 大反攻作戦可決 映像

蒼龍から朱雀への使者来訪

朱雀の最高指導者カリヤ院長に謁見するため、コンコルディア王国からクラエス・ホシヒメ・ミスカ・サンセストが魔導院へ遣わされた。ホシヒメは蒼龍女王直轄の五星近衛兵団のひとつである“暁”の守護であり、指揮官であると同時に行政官として王国の運営に深く関わる要人であった。ホシヒメとカリヤ院長の接見をきっかけとして、蒼龍軍は朱雀軍の反攻作戦に呼応するようになっていった。



▲魔導院の噴水広場に現れたホシヒメと蒼龍文官。院長室へ向かう途中、「景色を見ているうちに迷った」と候補生に道を尋ねているが、朱雀施設の調査も兼ねていたのではという疑いもある。

朱雀軍はルブルム地方から皇国軍を駆逐

軍の再編を終えた朱雀軍は皇国軍に占拠されたルブルム地方を奪還するべく、解放直後のマクタイを拠点として攻勢に出た。国土回復を意味する“レコンキスタ”と名付けられた本作戦は、朱雀・皇国両軍が続々と増援を投入する軍団規模の大会戦に発展。朱雀軍ではクラスゼロをはじめとする候補生部隊も活躍を見せ、ルブルム地方の都市を次々と解放し、皇国軍の駆逐を成功させた。

レコンキスタ作戦展開図



朱雀候補生部隊のうちクラスゼロは、遊撃部隊として作戦に参加。正規軍を支援しつつ、単独で任務を遂行した。皇国軍の陣地を奪い占領下のアクヴィを解放すると、その勢いでコルシへ突入。皇国軍を駆逐し、これを制圧した。

ルブルム地方の解放に続き、朱雀は国土解放に向けた大規模作戦を始動

皇国軍の襲撃から1カ月も経たずに、朱雀は首都近郊ルブルム地方の奪還に成功し、失地の回復は順調なスタートをきっていた。これは再編された朱雀軍が機能しはじめたことに加え、候補生部隊が予想以上の戦果を挙げたことが理由であると分析される。この結果を受け、朱雀八席議会は大規模な領土奪回を目指す“大反攻作戦”を可決。まずは朱雀北部の要衝・トゴレス地方へと兵を進めた。



▲朱雀の最高決定機関・八席議会により大反攻作戦が可決されたことを記した公式な書簡。



▲大反攻作戦の概要については、指揮隊長などを通じて、即時、アギト候補生にも告知された。

シドとルシ 映像

シュユ卿 映像

アレシアと軍令部長 映像



アレシアの検診を受ける
クラスゼロのメンバー

マザーの検診 映像

風の月（4月）9日

シュユについての噂 映像



候補生に広まる
朱雀ルシ出陣の噂

みんなのアイドル、ナギだ 映像

白虎と朱雀のルシが戦場へ赴く

皇国元帥シドは朱雀軍の活発化と蒼龍軍の動きを察知し、白虎ルシ・ニンブスに参戦の準備を促した。本来、ルシはクリスタルの意志によってのみ行動するが、シドはクリスタルを掌握することでルシをも管理下に置いていたのである。一方、朱雀ルシ・シュユも出陣を決めたが、こちらはクリスタルの意志によるものであり、朱雀軍との連携はなかった。



▲白虎ルシ・ニンブスに通信機で命令する皇国元帥シド。ミリテス皇国では、ルシすら戦力の一部と捉えられていた。



朱雀ルシ
シュユ

シュユは朱雀軍に加勢するわけではない。自らの攻撃が軍を巻き込む可能性をも示唆した。

朱雀八席議会が抱える内憂外患

当時の朱雀にとって最大の問題が皇国の侵略であったことは間違いないが、国内にも憂慮すべき問題はあった。朱雀の政治を取りしきる八席議会は決して一枚岩とは言えず、議員同士の対立は深まる一方。特に出自不詳でありながらカリヤ院長とも対等にふるまう、魔法局局長アレシアを煙たがる議員が多かったようだ。



▲アレシアと対立する軍令部長は一朱雀兵の戦死を利用し、アレシアの失脚を画策していた。



戦死した朱雀兵
イザナ・クナギリ

魔導院解放作戦にて極秘任務を遂行し戦死した。この人事が本来権限のないアレシアの独断であったことから、軍令部長は責任を追及しようとした。

公にされなかった朱雀の重要機関・諜報部が抱える闇の任務とは

魔導院の裏の機関として存在する諜報部では、工作や暗殺といった公にできない任務を“クリムゾン”と呼び、秘密裏に実行していた。候補生クラスの9組はクリムゾンを担当する諜報4課の隠れみのだったが、その事実は極秘であった。戦時中は軍令部の公式な作戦のほかにクリムゾンも多く発令され、ひそかに遂行されていたようだ。



9組候補生
ナギ・ミナツチ

自らクリムゾンをこなすほか、クラスゼロへの伝令役を担った。

◀クラスゼロに接触する諜報部員ナギ。ときにはクリムゾンへの協力を依頼することもあった。



第二章：朱雀の旗が立つとき

風の月（4月）22日

トゴレス要塞を奪取せよ 映像



候補生部隊に
作戦を指示する指揮隊長

トゴレス要塞攻略戦 作戦

トゴレスの戦い始まる 映像



朱雀軍の攻勢に押され
皇国軍はトゴレス要塞へ後退

白雷登場 映像

カトルとの戦い 映像

朱雀国防上の重要拠点・トゴレス要塞の争奪戦が開始

朱雀軍は大反攻作戦を開始すると、まず蒼龍軍の支援を受けて皇国軍の占領下にある朱雀領の制空権を確保。さらに、候補生によって編成された神出鬼没な遊軍の活躍もあり、朱雀軍は快進撃を続けた。これに対し皇国軍は戦線を後退させ、戦いの焦点は要衝であるトゴレス要塞の争奪へと移った。

トゴレス要塞には朱雀軍が開発した強固な防衛機構が完備されていたが、すでに皇国軍の管制下に置かれ、本来の主である朱雀軍の進入を妨げた。しかし、皇国軍の防衛戦力が十分ではないと判断した朱雀軍令部は、要塞奪還の好機であるとして予備戦力のすべてを要塞攻略に投入したのだった。

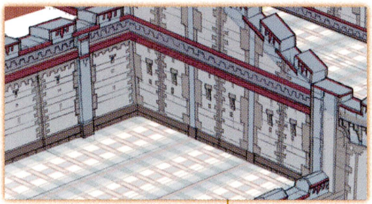


▲遊軍として正規軍との別行動を指示される候補生。危険な戦場へ少数で参加することに不安を隠せない。

トゴレス要塞の重要性



朱雀軍令部で使われていた作戦地図では、朱雀の中枢である魔導院の真北にトゴレス要塞が大きく記されていた。トゴレス要塞は北東にコンコルディア王国との国境線、西にミリテス皇国との国境線を臨む位置にあり、朱雀が本土防衛の面で確保すべき要衝であったことは疑うべくもない。



トゴレス要塞内縁部

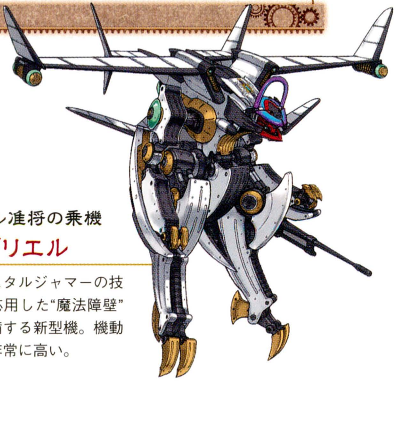
要塞攻略にあたり朱雀正規軍は正面から侵攻、クラスゼロを含む候補生部隊は遊軍として動いた。

要塞陥落と前後して皇国軍カトル准将が襲来

朱雀軍のトゴレス要塞奪還は、皇国軍の司令官を討ち取ることで成功に終わった。一方、“白雷”と呼ばれる皇国軍のカトル准将は新型魔導アーマー・ガブリエルを駆り、皇国軍残存部隊に合流。白虎ルシ・ニンブスが到着するまで時間稼ぎをするように指示した。カトル准将自身も、そのまま要塞近郊に留まり時間稼ぎと新型機のテストを兼ね、クラスゼロと交戦している。



▲高速で飛び回り魔法障壁を有するガブリエルに対し、朱雀軍は翻弄されるばかりであった。



カトル准将の乗機
ガブリエル

クリスタルジャマーの技術を応用した“魔法障壁”を装備する新型機。機動性も非常に高い。

第三章 大量破壊兵器の時代

- 敵中突破作戦 作戦
- トゴレス要塞 別ルート 映像
- 皇国軍の新型魔導アーマー 軍事
- 同日 午後5時41分 ルシ同士の激突 映像
- 白虎ルシ・ニンブス 映像


ルシ激突の瞬間

ルシ激突により要塞付近は崩壊

要塞陥落より数刻、白虎ルシ・ニンブスと朱雀ルシ・シュユがトゴレスに到来。これを受けて両軍は全部隊に撤退を指示したが、ルシ激突の影響でトゴレス要塞は大地もろとも消滅し、両軍にも多大な被害をもたらした。ルシ同士の戦闘はじつに500年ぶりのことであった。要塞は失われたが北トゴレス地方は朱雀軍の支配下となり、結果的に朱雀・蒼龍軍の勝利で決着した。

トゴレスの戦いにおける各国軍の犠牲者数

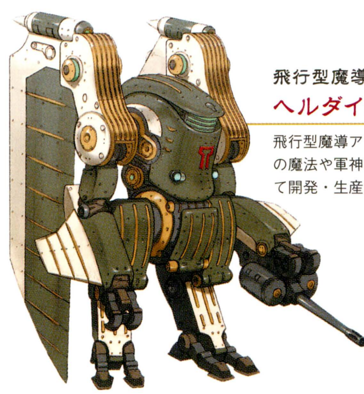
犠牲者数報告書

朱雀	戦死者	一万八百六十六名
	負傷者	一万九千四百一名
蒼龍	戦死者	七百十二名
	負傷者	千二百三名
皇国	戦死者	二万九千五百七十九名
	負傷者	不明（戦死者数の倍以上）


白虎ルシ
ニンブス
ニンブスとシュユの実力は互角と見られ、ひとしきり戦闘したのち、自国へと帰還している。

魔法無効化と飛行技術の推進

皇国軍は戦争激化にともない新規魔導アーマーの開発にも力を入れており、主力機ストライカーのさらなる改良を進めるとともに、飛行型魔導アーマーの実用化を急いだ。また、飛行技術だけでなく朱雀の魔法を無効化する研究も盛んに行なわれ、トゴレス戦では飛行形態への変形機構と魔法障壁を実現した試験機・ガブリエルの投入にいたっている。


飛行型魔導アーマー
ヘルダイバー
飛行型魔導アーマーは、朱雀の魔法や軍神への対抗策として開発・生産が進められた。

要塞攻略直前に展開された朱雀の非公式作戦

トゴレス要塞攻略戦において、朱雀諜報部では極秘ミッション“クリムゾン”を発令していた。その内容は、要塞内に捕らわれている朱雀民間人の救出および要塞防衛システムの起動、機密文書の回収の3点であった。この極秘作戦は要塞攻略開始よりも前に行なわれたが、民間人の生存者はすでになく救出は失敗。残る2点に関しては成功となっている。


▲クリムゾンの遂行はクラスゼロが担当。要塞へと潜入するも、民間人は全滅していた。


▲要塞には“禁呪復活の考察”や“魔力増加研究報告”といった朱雀の機密文書が保管されており、クラスゼロには機密文書の内容を知った人間の処分も指示されていた。

第三章

大量破壊兵器の時代

鴎歴八四二年炎の月（五月）二日～ 大反攻作戦を進める朱雀～突然の休戦

圧倒的武力で未来を拓かんとする皇国と平和への方策をめぐらせる蒼龍

鴎歴842年
炎の月（5月）2日

白虎クリスタルルーム 映像

炎の月（5月）11日

レムの病気 映像



魔法局局長アレシアの検診を受ける
クラスゼロ所属候補生レム

エースの消えた記憶 映像



かつてチョコボ牧場を
訪れていた候補生エース

皇国軍が進めていた新型戦略兵器の開発

ミリテス皇国は劣勢となった戦局を打開するために新型戦略兵器の開発を急いでいたが、その実用化には"玖機関"の安定稼働が不可欠であった。玖機関とは皇国元帥シドが"ルシ・クンミの代替品"とも呼んだ機構であり、白虎ルシ・クンミがもっていた"機械の性能を増幅させる特殊能力"を、人工的に生み出すべく開発されたものだ。完成すればクリスタルジャマーやアルテマ弾を、ルシ・クンミなしでも制御できると期待されていた。



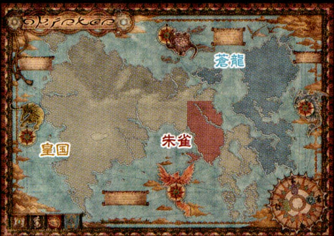
▲技術者に開発の進捗をたずねるシド。玖機関と新兵器は、今後の戦略にとって重要な鍵であった。



白虎クリスタルルーム

ミリテス皇国のあらゆる機械に向けエネルギーを供給している白虎クリスタル。周囲の複雑な装置によってエネルギー抽出を制御していると思われる。

オリエンス勢力図



候補生投入によって戦力を増強した朱雀は、領土奪回を目的とした大反攻作戦を開始。皇国による占領から3カ月も経たないうちに、ルブルム地方とトゴレス地方の奪還を成功させた。勢力の回復は順調であり、全領土の奪還も時間の問題と思われていた。

目録補足 クラスゼロの12名と朱雀魔導院

朱雀のアギト候補生になるには、魔導院に訓練生として通い、厳しい試験に合格する必要があった。しかし、突如として現れたクラスゼロの12名は、魔法局の管理下にある"外局"と呼ばれる施設で訓練されており、正規の行程を経ずに候補生になったのである。

ちなみにクラスゼロは開戦前にも何度か魔導院を訪れており、その朱のマントを見た候補生たちに"幻の0組"、"魔導院七不思議"と噂されるほどの印象を残している。



▲魔導院解放作戦でクラスゼロに通信機を届けた朱雀兵イザナ・クナギリ。彼はクラスゼロのひとり、エースが魔導院を訪れた際に交流していたことが判明している。

資料室では静かにしたまえ！ 映像



クラスゼロと交流を深める
候補生クオン



武装研究所に足を運ぶ
候補生ムツキ

ボクをいじめに来たんだな!? 映像

炎の月（5月）25日

キザイア陽動作戦 作戦

炎の月（5月）27日

蒼龍との共闘 映像

蒼龍との共同戦線 作戦

炎の月（5月）29日

イスカ潜入指令 作戦

皇国軍との戦闘を再開した朱雀軍

トゴレスの戦いで多大な損失を出した皇国と朱雀の両軍は、にらみ合いを続けていた。だが、ひと月が経ったころ、比較的損害が少なかった朱雀がついに動く。朱雀軍が目指したのは、トゴレス地方の都市・キザイアの奪還である。キザイアは皇国軍の占領下にあったが駐屯部隊は少なく、地理的に皇国本土からの増援も困難と分析された。この読みに間違いはなく、候補生部隊による陽動作戦も功を奏し、少ない損害で奪還に成功している。

キザイア陽動作戦展開図



朱雀軍主力による正面北門からの突入を援護するため、クラスゼロが先行して裏口から突入。これにより皇国軍を分散させただけでなく、起動直後の魔導アーマーも破壊し、朱雀の勝利を確実なものとした。

朱雀軍、北トゴレス地方を解放

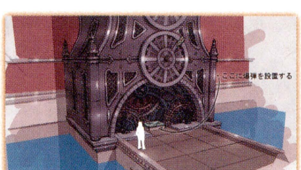
朱雀軍は続いて、北トゴレス地方の奪還を計画。当初は戦力不足が懸念されたが、蒼龍軍からミィコウ共同攻撃の申し出を受けたことで作戦可決となった。ただし、"蒼龍に機密たる魔力を見られることは好ましくない"という軍略上の理由から、魔法の使用は禁じられた。このため朱雀部隊は苦戦を強いられたが、蒼龍軍の支援もありミィコウ奪還に成功。北トゴレス地方から皇国軍を撤退させた。



▲蒼龍軍を指揮していた武官・コノハ。作戦に参加したクラスゼロとは作戦内容のやりとりもあったが、その物言いは決して友好的ではなく、単なる厚意で共闘したわけではないと推測できる。

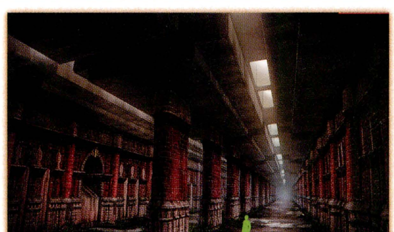
ついにイスカ方面へ進軍を始めた朱雀軍

北部地域を奪回した朱雀軍は続いてイスカを攻略し、西部方面進軍の拠点とすることを検討した。イスカ制圧のため軍令部が目を付けたのは、動力施設を備えた地下水路である。この水路に工作部隊を潜入させて動力を寸断し、皇国軍の混乱に乗じて主力部隊を突入させようと計画したのだ。潜入を命じられたクラスゼロは破壊工作を成功させたのち、敵司令部の制圧にも成功。イスカの町を皇国の支配から解放した。



動力施設

動力施設は3カ所あり、時間をおいて爆発する魔晶石が用いられた。



イスカ地下水路

地下水路には野生のモンスターが棲息していたほか、朱雀の捕虜と思われる遺体も散見された。

第三章：大量破壊兵器の時代

炎の月（5月）29日
午前11時9分

玄武クリスタル発見
映像

皇国軍 玄武クリスタル入手
軍事


玄武クリスタル発掘の様子

氷の月（6月）15日

エースの消えた記憶2
映像


朱雀兵イザナとの会話を夢に見る候補生エース

ミリテスの政見放送
映像


朱雀でも受信された皇国元帥シドの演説

皇国軍、玄武残存部隊から玄武クリスタルを奪取

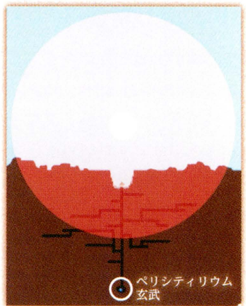
皇国軍は朱雀軍に敗北を続ける一方で、廃墟と化した玄武首都ロリカに軍を進めていた。その目的はペリシティリウム玄武に存在する、玄武クリスタルの奪取である。当時、皇国軍は新型の大量破壊兵器を開発中であり、その製作に必要なエネルギーを玄武クリスタルから得ようとしたのだ。

当初は皇国軍の無血占領と思われたが、ペリシティリウムに続くロリカ地下王宮にはアルテマ弾の直撃をしのいだ玄武部隊が健在であり、その抵抗は6日間も続いた。対抗を退けた皇国軍は玄武クリスタルを回収、本国に移送し、その制御にも成功する。一国が2つのクリスタルを得たという事実は、朱雀と蒼龍に大きな衝撃を与えた。

玄武軍残存部隊の戦闘記録

戦闘記録報告書

鴎歴842年	
炎の月（5月）24日	皇国軍、攻撃開始。皇国と玄武の兵力差は10対1と推定
26日	皇国軍、ペリシティリウム玄武まで500mに迫る
同日	玄武軍のイシュメ団長、魔導アーマーと刺し違え戦死
27日	玄武軍、部隊の7割が壊滅
28日	玄武軍、総攻撃を準備
29日	玄武軍、最後の総攻撃
同日	皇国軍、玄武クリスタル入手

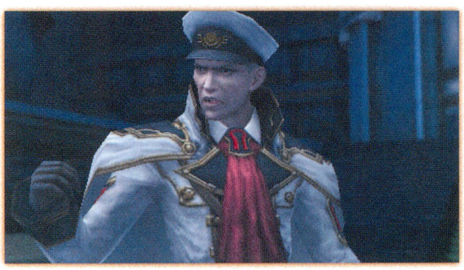


アルテマ弾の爆破範囲イメージ

投下されたアルテマ弾は上空で爆発し、球状にエネルギーを放出。首都は半球状にえぐられたが、地下深くのペリシティリウム玄武は健在であった。

皇国元帥シド、首都にて大演説を実施

開戦から4カ月、皇国元帥シドは首都イングラムで開催された軍事パレードにて、国民に向けた演説を行なった。その内容はまず保守的な行為を否定。皇国こそが革新によって新しい秩序を生み出し、オリエンスの導き手・アギトになるのだという抽象的なものであった。この演説は"アギトは正義"という大衆の意識を利用し、侵略行為の正当化と戦意昂揚をはかることが目的だったとみられる。



◀このシドの演説と玄武クリスタル入手の報は、皇国民を奮起させるに足るものであったようだ。



演説が行なわれたミリテス皇国首都イングラム

エネルギー不足に陥っていた皇国にとって、玄武クリスタル入手はエネルギー問題を解決する大きな一歩であった。それを国民に伝えるべく、大々的な演説が行なわれたと考えられる。

性格更生プロ、カルラ
映像



候補生が憩う
魔導院リフレッシュルーム



候補生には
玄武の血を引く者もいた

ゴッツイ人
映像

レムを心配するマキナ
映像

氷の月（6月）19日
朱雀方面軍の崩壊
作戦

氷の月（6月）22日
破壊工作は単独任務
映像



クラスゼロに
“魔導アーマー破壊作戦”が通達

氷の月（6月）23日
鍾乳洞の戦い
作戦

のちにルシとなる二名の候補生

幼いころから死線を越えてきたクラスゼロの候補生、マキナ・クナギリとレム・トキミヤは、互いに想い、互いに生きる場所を守るための力を渇望していた。その想いは戦争が激化するなかで、より強い想いへと育っていく。

のちにふたりはクリスタルに選ばれ、ルシとなる。彼らがルシになることを受け入れた背景には、この互いを守りたいという渇望があったといえるだろう。

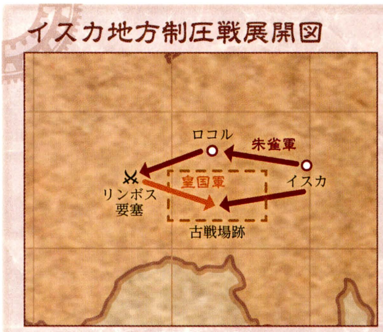


▲のちの白虎ルシ・マキナと朱雀ルシ・レム。なかでも、レムを自分の力で守っていきたいというマキナの想いは、己の無力さを知るにつれ、ルシの力を渇望するまでに発展していった。

イスカ地方から後退する皇国軍

朱雀軍は奪還したイスカの町を拠点とし、あらたに動員した部隊をイスカ地方に展開。対する皇国軍も、イスカ地方にある朱雀方面軍司令部を失うわけにはいかず、本国へ援軍要請を行なう。

先に兵力の増強を終えた皇国軍が攻勢をしかけたが、朱雀軍の拠点攻略に失敗。そのまま朱雀軍の反撃におされ、司令部であるリンボス要塞を明け渡す結果となった。これにより皇国の朱雀方面軍は崩壊し、残存部隊は西のメロエ地方まで後退した。



当初、皇国軍は航空戦力を用いた強襲でイスカに肉薄したが、朱雀軍の反撃にあい逆にロコルの町を奪回される。こののち二方面から迫る朱雀軍を抑えきれなくなった皇国軍は、リンボス要塞を放棄し撤退した。

皇国軍に流出した朱雀軍機密文書の回収任務

リンボス要塞の陥落に際し、皇国軍は朱雀領にて押収していた朱雀軍の機密文書を本国へ移送しようとしていた。これを察知した朱雀軍は機密文書を運搬している皇国部隊に追撃をかけ、イスカ地方北部に位置するロコル鍾乳洞へと追い込む。

その後の機密情報の回収と皇国兵の処分については、クラスゼロも担当したと記録されている。結果的に機密情報そのものはセキュリティ機能により自壊し、機密に触れた皇国兵はすべて排除された。





機密情報の入ったケース

定められた手順を踏まずにケースを開けようとすると、内容が消去されモンスターを引き寄せる仕組みになっていた。

第三章：大量破壊兵器の時代

氷の月（6月）25日

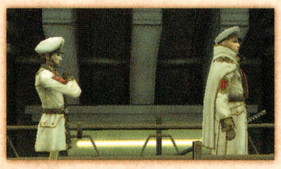
魔導アーマー破壊指令 作戦

皇国領侵入 映像



皇国兵に変装して潜入する朱雀諜報部員

警戒するシド 映像



魔導アーマー工場を訪れる皇国元帥シド

クリスタルの異変 映像

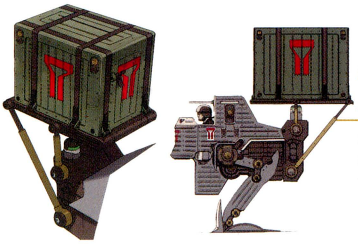


クリスタルに異変を感じる朱雀のルシたち

蒼龍来訪そして休戦 映像

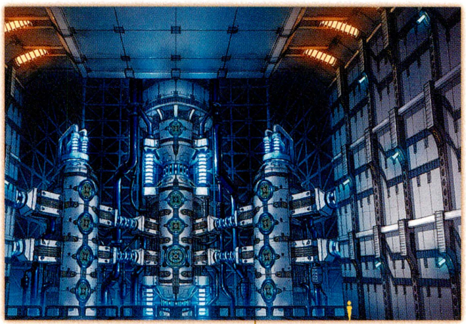
皇国首都で展開された朱雀の破壊工作

イスカでの大勝に沸く朱雀軍令部に急報がもたらされる。その内容は皇国が開発している新型魔導アーマー・ブリューナクが、国家間の戦略に影響をおよぼすほどの脅威であるというものだった。これに応じ朱雀軍令部は、クラスゼロを単独で皇国首都へと潜入させる"新型魔導アーマー破壊作戦"を決定。クラスゼロは朱雀諜報部の協力のもと首都近郊の魔導アーマー工場に忍び込み、ブリューナクの破壊を成功させた。



輸送用魔導アーマー
ストライカー輸送型

皇国首都への潜入に際しては、事前に奪取していた皇国軍の輸送用魔導アーマーが用いられた。



魔導アーマー工場・動力炉

クラスゼロは魔導アーマー工場の動力炉にて、白虎ルシ・ニンブスと遭遇。その絶大な力に圧倒され全滅の危機に陥るが、突然の休戦通達が入り、戦いは収束。命拾いをしている。

ファブラ協定により3カ国が休戦

氷の月（6月）25日、ミリテス皇国首都イングラムにコンコルディア王国女王アンドリアが来訪し、ペリシティリウム間の不可侵を定めた"ファブラ協定"の発動を宣言。同時に各国軍部に休戦が通達され、戦闘行為は即時中止された。さらに、追って朱雀のカリヤ院長もイングラムを訪れ、3カ国による停戦会談が行なわれる運びとなった。

この突然の休戦は劣勢にあった皇国軍にとっては朗報といえたが、連戦連勝の朱雀軍にとっては素直に受け入れられるものではなかった。



蒼龍ルシ
ソウリュウ

蒼龍のルシであり、ドラゴンたちの王。ソウリュウの声は女王のみが聞けるという。



◀このとき皇国首都へ潜入していたクラスゼロには、皇国軍のカトル准将より休戦の旨が通告された。

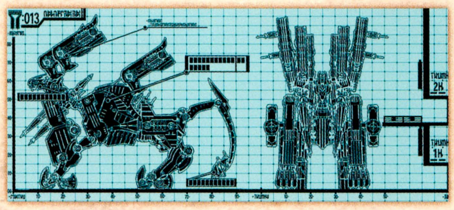


皇国に来着した
蒼龍女王の飛空艇

蒼龍女王アンドリアは、ルシ・ソウリュウをともない、飛空艇で自ら皇国首都へと向かった。

第四章 最後の女王、烏有に帰す

皇国軍のアルテマ弾計画 軍事



アルテマ弾計画で製造されたブリューナクの解析図

霧中の襲撃 作戦



皇国狙撃兵に弓で対抗する
クラスゼロ候補生

狙撃対決 映像

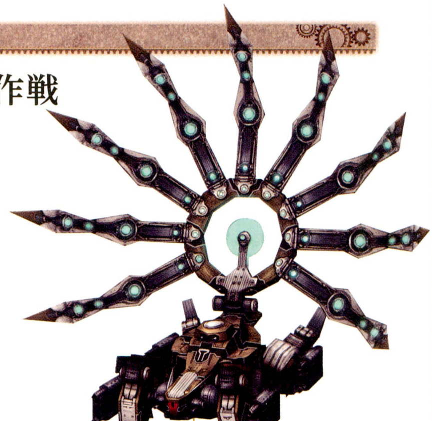
魔導アーマーのパーツを狙った朱雀の極秘作戦

休戦の前、新型魔導アーマー破壊作戦が遂行された裏で、朱雀の極秘ミッション“クリムゾン”が発令されていた。朱雀軍は、皇国首都近郊のフロスティ基地において新型魔導アーマー用のパーツが開発されていることを把握し、クラスゼロに基地の破壊を命じたのだ。

クラスゼロからは少数名がフロスティ基地へ赴き、霧に乗じて破壊工作を進めていたが、休戦の報により作戦完遂には至らなかった。



◀フロスティ基地では新型狙撃銃の試験も行なわれた。試験後、銃は首都に運ばれたと見られる。



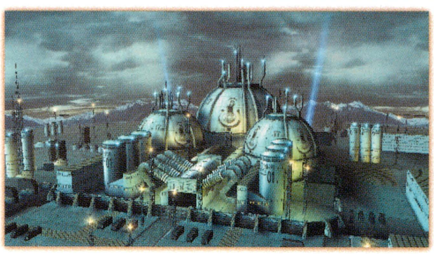
ジャマー搭載型魔導アーマー
バルムング

基地に配備されていた魔導アーマーは、魔導院への襲撃に使われたダーインスレイヴの量産型であった。

未然に阻止されたアルテマ弾計画

開戦の日、玄武に投下された大規模破壊兵器“アルテマ弾”は、試作品にして一発で玄武を消滅させるほどの威力があったが、白虎ルシ・クンミの特殊能力なしでは制御不能という欠点があった。しかし、その後もアルテマ弾やクンミの代替品である玖機関の開発は進み、ルシなしで制御可能かつ小型化された改良版が製作された。

この成果を受け、アルテマ弾を運搬・発射する母機として開発されていたのが、新型魔導アーマー“ブリューナク”である。実用化の暁には、8発のアルテマ弾を搭載したまま敵国に接近し、国土を徹底的に破壊する決戦兵器になるはずであった。だが、クラスゼロによる破壊工作により、完成目前の実験機が大破。二号機の製作も進められたが完成には多大な時間を要することから、皇国は大幅な戦略の見直しを図ったものと思われる。



▲ペリシティリウム白虎に隣接する魔導アーマー工場、第六銅機工場。ここで技術の粋を集めた兵器が開発されていた。



新型魔導アーマー
ブリューナク

クラスゼロの事前工作によって機能の大半が停止しており、その真価を発揮することなく破壊された。

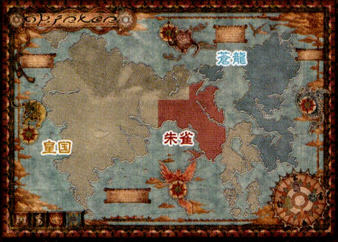
第四章

最後の女王、烏有に帰す

鴎歴八四二年氷の月（六月）二十七日〜 停戦会談〜皇国・蒼龍連合締結

講和への歩み寄りは一瞬で無に帰し
朱雀への包囲網が形作られる

オリエンス勢力図



朱雀の失地回復作戦は順調な進展を見せ、開戦以来ミリテス皇国の占領下にあった北トゴレス地方の解放により、北部地方を完全に奪還。西部方面のイスカ地方からも皇国軍を後退させて勢いを増していたが、突然の休戦により出端をくじかれる形となった。

鴎歴842年
氷の月（6月）27日

- 戦地で休暇 映像
- 蒼龍の女王 映像
- 少しだけ休憩するよ 映像
- この部屋は一体？ 映像



皇国首都のホテルに
滞在するクラスゼロ



ホテルの部屋に違和感を感じる
クラスゼロのメンバー

休戦下の皇国首都で待機するクラスゼロ

休戦時、皇国内部に潜入していたクラスゼロは、そのまま皇国首都イングラムで待機となり、皇国側が用意したホテルに滞在することとなった。やがて、停戦会談に臨むため朱雀からカリヤ院長が来訪すると、院長に随伴していた指揮隊長のクラサメより、ここで休暇をとるよう指示が出された。



◀クラスゼロの面々は、指揮隊長であるクラサメに休戦の成り行きを問うも、納得できる答えは得られなかった。

蒼龍女王がクラスゼロを非公式に訪問

停戦会談のために皇国首都に滞在していたコンコルディア王国のアンドリア女王は、非公式にクラスゼロと面会していた。蒼龍のルシでもある女王には予知能力があるとされ、その予知によってオリエンスの未来においてクラスゼロが"最後の歯車"となることを知り、自ら接見を望んだとされる。



▲突然の休戦を不服とするクラスゼロに対し、女王は戦闘継続はクリスタルの意志に反すると告げた。



蒼龍女王
アンドリア

本人も蒼龍ルシであり、ソウリュウと心を交わしてクリスタルの意志を知ることができる。

休戦したから敵地で待機？ 映像



待機命令に納得できない
クラスゼロ候補生サイス

イザナの死の真相 映像

デジャヴなのかなぁ？ 映像

立派なシドの犬 映像

なんで白虎の街に諜報部？ 映像

たたずむマキナ 映像



クラスゼロに不信感を抱く
候補生マキナ

白虎の街並みについて 映像

クラスゼロに対する朱雀の監視

多くの作戦を成功に導いたクラスゼロだが、その出自は魔導院の局長クラスにも明かされていなかった。魔法局局長アレシアが育てた12名の子供として登録されてはいるが、そもそもアレシア自身にも謎が多く、12名の優秀すぎる戦績もにわかには信じがたい。そこで朱雀の局長たちは、開戦時クラスゼロに編入させておいた候補生に対し、アレシアと12名の子供の監視任務を与えたのである。



▲皇国首都にて、軍令部長から監視任務に就くよう伝えられた候補生マキナ。同時に兄・イザナの死がクラスゼロの責任によるものだと吹き込まれ、クラスゼロへの不信感を募らせていた。

皇国首都を見学するクラスゼロ

皇国での待機中、クラスゼロには外出許可が出されていた。一部のメンバーはホテルに残って待機したが、多くのメンバーが首都イングラムを見学してまわっている。首都には警備役の皇国兵が配備されており、クラスゼロと交流したという記録もある。



◀クラスゼロの一員であるケイトは、はじめて訪れた皇国首都に既視感を覚えていた。



▲休戦中で手は出せないものの、皇国兵とは一触即発のムード。



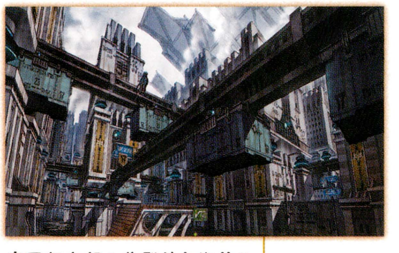
▲皇国首都では朱雀諜報部の姿も目撃されていたようだ。

機械によって作り上げられた皇国首都の街並み

皇国の機能的な街並みを見た朱雀の民は、"魔法なしでどうやって大規模な街を作るのか"と疑問に感じるという。しかし、皇国には魔法のかわりに魔導アーマーに代表される機械があるわけで、それを利用すれば街作りは困難ではない。クリスタルから生み出されるエネルギーをもとにして生活しているという点では、朱雀も皇国も変わりはないのだ。



▲皇国首都を見学してまわるクラスゼロのメンバーも、その立派な街並みに驚嘆の声をあげていた。



皇国都市部の典型的な街並み

金属や合成物質で作られた街並みは、石造りを基本とする他国から見れば異様ともいえる。

第四章：最後の女王、烏有に帰す

氷の月（6月）27日

アリアの本性 映像

乗り手のいない竜 映像

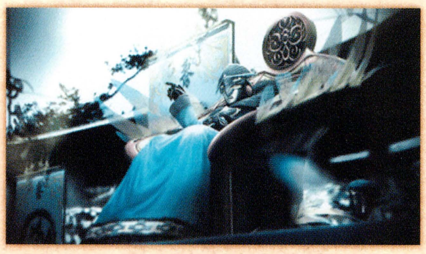


皇国首都には
蒼龍の官僚も滞在していた

氷の月（6月）28日 午前10時39分

蒼龍女王アンドリア暗殺 史実

帝都脱出作戦 作戦



蒼龍府は朱雀候補生が
暗殺に関与との声明を発表

皇国軍の強化兵計画 軍事

クラスゼロへの支援体制

皇国待機中のクラスゼロに対しては、朱雀から数々のサポートがなされた。まず指揮隊長のクラサメは、極秘作戦中に取り残される形となったクラスゼロの身分を皇国側に証明。不当な扱いを受けないよう処遇を朱雀側の預かりとした。また、クラスゼロ担当のモーグリと従卒アリアも皇国首都に急行し、魔導院とほぼ同様の環境を用意するなど、候補生としては格別の支援が行なわれた。



▲カリヤ院長に随伴して皇国首都に向かい、クラスゼロへの物資補給を担当した従卒アリア。朱雀を離れた影響か、平常時よりも大らかな素振りを見せていたようだ。

蒼龍女王が暗殺され停戦会談は破綻

休戦より3日後、停戦会談のために皇国首都を訪れていた蒼龍女王アンドリアが、何者かによって暗殺されるという驚くべき事件が起きた。蒼龍政府は、事件以前に女王と接触していた朱雀候補生部隊・クラスゼロが暗殺に関与したとの声明を発表し、朱雀を激しく非難。皇国滞在中の朱雀首脳陣は、会談が破綻し再び戦争に突入することを予見し、ただちに皇国首都を脱出して朱雀本国へ帰還した。



▲ミリテス皇国首都にて暗殺された、蒼龍女王アンドリア。五星近衛兵団による厳重な護衛のなかでの犯行であったが、暗殺の方法や経緯については明かされていない。



皇国首都から脱出した
カリヤ院長

事態急変により、朱雀首脳陣はクラスゼロをおいて脱出せざるを得なかった。

皇国軍は女王暗殺犯追撃に“番外者”を配備

皇国軍では人体に作用する機構や薬物の研究が進められていた。戦闘中の兵士に強化剤を投与する特殊装甲はすでに実用化されており、これを装備した“強化兵”も配備済みであった。女王暗殺犯クラスゼロの追撃の折には、極限まで強化を施された“番外者”と呼ばれる兵士が投入されたが、友軍にまで被害をおよぼすなど運用には問題があったようだ。



▲特殊部隊所属の番外者。皇国兵とは思えないほどの巨躯をほこり、魔法を防ぐ装甲に身を包む。



皇国首都地下道

クラスゼロが逃走経路として使用した、皇国首都の地下鉄道設備。ここに番外者が投入された。

皇国領の雪山で
映像



ネシェル山中の皇国兵

休戦下の作戦
作戦

逃走開始
映像



皇国兵の追撃を受けたクラスゼロ

朱雀軍は皇国領での調査を実施

女王暗殺事件の発生前、皇国領のネシェル山中では待機中の皇国軍がモンスターに襲撃されるという事件が発生していた。この一報に応じて、朱雀軍令部は救援という名目で、皇国首都に待機していたクラスゼロを派遣する。だが本当の目的は、皇国領内の調査および皇国軍の戦闘力の把握であった。

皇国軍を襲撃した
ゴウリキ

寒冷地を主として生息するスノージャイアントというモンスターの大型種であり、サスクワッチとも呼ばれる。



ネシェル山の地理



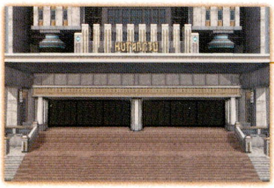
作戦地であるネシェル山は、皇国首都イングラムより南東、セトメ地区南方に位置している。この一帯は、吹雪を中心とした悪天候にさらされやすい地域である。



◀クラスゼロは皇国軍通信施設を襲撃したモンスター・ゴウリキを排除。施設の皇国兵からは感謝の言葉をかけられている。

皇国の襲撃を受け逃亡するクラスゼロ

朱雀首脳陣が皇国を脱出する一方、待機中のクラスゼロには連絡が届かず敵地に取り残される形となった。皇国軍は蒼龍女王暗殺にクラスゼロが関与したものと断定し、即座にクラスゼロが滞在するホテル・アルマダを包囲。皇国兵の襲撃を受けたクラスゼロは事態を飲み込めないまま脱出をはかり、それに対して皇国軍は魔導アーマーも投入しての大々的な追撃を行なった。



クラスゼロが待機していた
ホテル・アルマダ

クラスゼロが逃亡を開始したとき、すでにホテル内には多くの皇国兵が配備されていた。



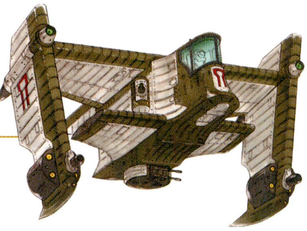
▲事態を想定していたかのように、ホテルの客室にはジャマー機能があった。



▲連絡のため従卒アリアが駆けつけたが、皇国軍の銃撃に倒れてしまった。

追撃に投入された
皇国軍中型艦載艇

戦艦との連絡や物資の輸送を目的とする艦載艇。こうした大規模戦闘向けの兵器までもが、追撃に駆り出された。



第四章：最後の女王、烏有に帰す

氷の月（6月）28日

女王暗殺容疑 映像

不理解な二人 映像



逃走中のクラスゼロ

廃屋で 映像

ジャマーのようなもの？ 映像



朱雀本国と連絡がつかず
クラスゼロは孤立

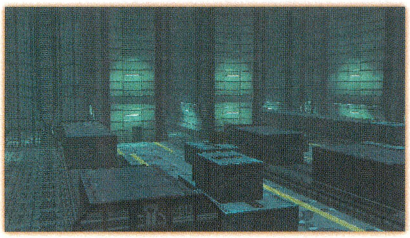
軽いくらいだよ～ 映像



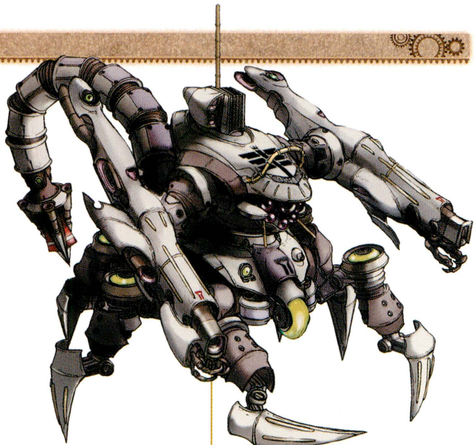
クラスゼロのメンバーには
気後れしていない者もいた

皇国軍によるクラスゼロ捕縛は失敗

皇国軍によるクラスゼロの追撃は難航し、新型高機動魔導アーマー・ヴァジュラまでもが投入されたが、あえなく破壊され逃走を許すこととなった。後日、蒼龍女王暗殺事件は、のちの蒼龍王と皇国側による謀略であったことが判明している。皇国が執拗にクラスゼロを追ったのは、彼らの口を封じ、真実が追及されないようにするためでもあった。



◀暗殺事件において潔白だったクラスゼロは、地下施設やビル内に潜行しつつ、皇国軍の追撃を振りきった。



皇国軍魔導アーマー
ヴァジュラ

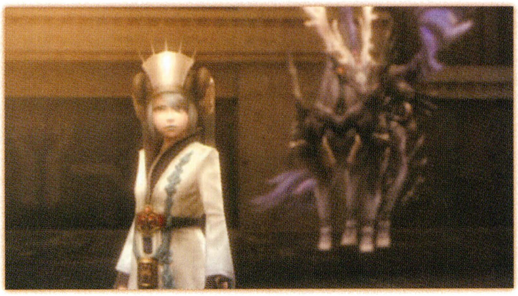
重装甲を有しながら、飛行型に匹敵する機動力をもつ試験機。継続稼働時間が短いという欠点があった。

皇国首都から脱出したクラスゼロ

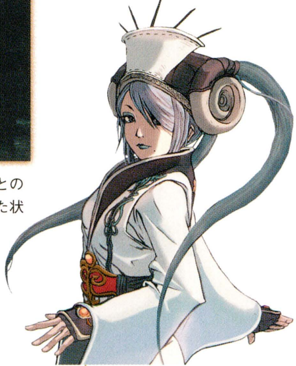
皇国首都脱出の直前、クラスゼロは蒼龍の五星近衛兵団“暁”の守護であるホシヒメと遭遇。しかし、ホシヒメは最終的にクラスゼロが潔白であると判断し、さらには皇国首都から脱出させる手助けをした。クラスゼロは皇国首都を脱出後、ひとまず旧ロリカ同盟領の廃屋へと潜伏している。



▲クラスゼロは廃屋にて夜を過ごす。朱雀本国との連絡がつかないうちは身動きがとれず、緊迫した状況はクラスゼロ内に不和を生んでいた。



◀女王の仇討と憤るホシヒメと、彼女が使役する竜がクラスゼロに迫る。これに対してクラスゼロは武器を下ろしての弁明を行ない、ホシヒメはその言葉を信じた。



暁の守護
ホシヒメ

蒼龍女王警護のため皇国首都を訪れており、クラスゼロを追撃した。

第五章 第一次ジュデッカ会戦

氷の月（6月）30日 午後1時11分
ミリテス・コンコルディア連合 映像

廃屋の朝 映像

氷の月（6月）29日 未明
新たな白虎ルシ・マキナ誕生 史実

あの後のアリア 映像（人物伝聞を参照）

あぁ～、もういい 映像


クラスゼロ候補生ケイトは皇国での既視感を気にする

あんなに怒ることないじゃない 映像


森に消えた候補生マキナを気に掛けるメンバー

クラスゼロは朱雀本国へと帰還

皇国首都脱出後も、朱雀本国との連絡が取れず孤立していたクラスゼロだったが、翌朝に通信が回復。指揮隊長クラサメにより回収用の飛空艇が手配され、クラスゼロは無事に朱雀へと帰還した。

なお、クラスゼロの一員マキナ・クナギリは前日深夜にほかのメンバーと言い争いになったのち、翌朝まで単独で行動していた。のちの調査によれば、彼はこの間にアルテマ弾投下地跡にて瀕死の白虎ルシ・クンミと遭遇。白虎ルシの力を受け継いだと推定される。

また、クラスゼロと朱雀本国との通信が途絶していたのは、蒼龍ルシ・ソウリュウの力によるものであった。ソウリュウは亡き女王の遺志によりマキナがルシになるよう取りはからっており、朱雀との通信を妨害したのも、そうした思惑からの行動だったのだ。


◀マキナはほかのメンバーに対して、どこで何をしていたかを伝えていない。同郷であるレムにも真実を隠していたようだ。

皇国と蒼龍の連合による朱雀包囲網

女王の後継者を想定していなかった蒼龍では、女王急逝の混乱をなかば利用する形で、史上初の男性国王である蒼龍王が即位した。蒼龍政府は女王暗殺に関わった朱雀を共通の敵と認識し、皇国との同盟を締結。蒼龍クリスタルは保護という名目のもと皇国の監視下に置かれ、皇国は3つのクリスタルを手中に収めることとなった。そして皇国と蒼龍の連合軍は、朱雀への侵攻を計画する。


▲あまりにも手際のいい蒼龍王の即位と同盟締結。すべては蒼龍王が事前から画策していた謀略の結果であった。蒼龍高官のなかには疑惑をもつ者もいたが、当時の状況下では真実を明らかにはできなかっただろう。

人物伝聞 朱雀クラスゼロ従卒、アリア・ルリカラのその後



朱雀の従卒アリアは皇国首都で負傷したあと、数奇な運命をたどった。皇国兵に捕縛されたアリアはそのまま捕虜となるはずだったが、皇国軍の准将カトル・バシュタールに救護された。その後もカトルに恩を感じて皇国に留まったが、皇国首都における戦闘のさなか、皇国側の銃撃を受け命を落としている。


▶朱雀へ帰投する機会も捨て、恩人であるカトルの"下僕"を自称して最期までそばについていた。

◀カトル准将がアリアの身柄を預かった理由は、彼女がカトルの亡き妹に似ていたとする説が強い。



第五章

第一次ジュデッカ会戦

鴎歴八四二年氷の月（六月）三十日～ 朱雀両面作戦を決断～蒼龍国境への侵攻

東西に立ちはだかる皇国と蒼龍の連合軍
対する朱雀に残された勝機は……

オリエンス勢力図



朱雀軍は旧ロリカ地域に取り残されたクラスゼロを回収する一環として、旧玄武領の一部を支配下においたが、この地域を得ても戦略的な価値は無いに等しかった。皇国と蒼龍の同盟締結により東西から挟まれる形となった朱雀は、かつてない窮地に陥っていた。

鴎歴842年 氷の月（6月）30日
- 敵連合に対して八席議会は 映像
- ケイトとアレシア 映像



帰還したクラスゼロを迎えるアレシア



朱雀の捕虜を自ら預かる皇国軍准将カトル

土の月（7月）4日
- あの従卒は私が預かる 映像

土の月（7月）7日
- やはり黙っていてくれ 映像（P.211人物伝聞を参照）

土の月（7月）17日
- 他の組との共同作戦 映像
- 候補生を援護せよ 作戦

皇国・蒼龍連合への朱雀の対抗措置

皇国と蒼龍の連合成立を受け、朱雀八席議会は対応を協議。カリヤ院長は連合の同時侵攻に対抗するべく、恐るべき破壊力をもつ秘匿大軍神の使用を宣言する。秘匿大軍神の召喚に要する代償は多大であり長らく禁呪とされていたが、封印を解く判断を下したのは朱雀ルシ・セツナであった。



◀禁呪である秘匿大軍神の使用を批判する各局の局長たち。しかし、それがルシ・セツナの判断とあっては承伏せざるをえなかった。



▶飛空艇で朱雀に戻ったクラスゼロは、指揮隊長クラサメに帰還を報告。朱雀ではクラスゼロが故意に連絡を怠ったと認識していた。

朱雀軍はメロエへの進軍で皇国軍を牽制

朱雀では皇国と蒼龍の連合軍が本格的に動きだすまえに、皇国との国境がある西部方面の安定化を図るべくメロエ地方の奪還が計画された。以前に成功したイスカ奪還作戦と同様にして、まずは候補生部隊による潜入・強襲をしかけメロエの町を解放。駐屯部隊の戦力を増強し、のちのメロエ地方奪還作戦に向けた足がかりを作っていった。



▲先行した2組をクラスゼロが援護するという名目だったが、実際はクラスゼロが本命で2組は囮同然の扱いだった。

土の月（7月）
21日

マキナと局長たち
映像



クラスゼロの情報を求める
学術局局長

クラサメに下る命令
映像

戦後を見据えて
映像

カルラっていう守銭奴
映像



裏では守銭奴と呼ばれる候補生カルラ



魔法研究に余念がない候補生クオン

友達いないは確定
映像

土の月（7月）
23日

エイボン奪回作戦
作戦

土の月（7月）
28日

国境への進撃
作戦

水面下で進行する朱雀の権力闘争

朱雀八席議会では、蒼龍女王の暗殺容疑をかけられたクラスゼロが事件後に消息をたっていたことで、結果的に皇国と蒼龍の連合成立を招くほどに事態をこじらせたと責任を追及。今後の権力闘争を見据える軍令部長は、この機に乗じてクラスゼロの崩壊とアレシアの失脚を目論む。そして、指揮隊長であるクラサメを亡き者にしようと画策し、非情な指令を下していたのである。



◀クラサメはクラスゼロの失態の責任をとることを要求される。軍令部長から下された指令は、ほぼ生還不能な任務への出撃だった。



▶兵站局局長は軍令部長の考えを知って呆れた素振りを見せる。しかし、自分さえ巻き込まれなければ構わないと黙認していた。

朱雀軍はエイボン地方を奪還

朱雀軍令部は、東部のエイボン地方に居座りつづける皇国軍が蒼龍軍と合流することを危惧。早々にエイボン地方を奪還し、東部の“憂い”を絶つことを目的とした“サンスーシ（憂いなし）作戦”を計画した。しかし、メロエ地方に部隊を集中させていた朱雀軍には余力がなく、本作戦は候補生を中心とした戦力で敢行。相応の被害は出たが作戦は朱雀軍の勝利に終わり、皇国と蒼龍の連携を未然に防ぐことに成功した。

サンスーシ作戦展開図



皇国軍の拠点であるエイボン要塞を目指し、朱雀軍はまずトグアの町を制圧。皇国軍フェイス大佐率いる防衛部隊に進路を阻まれたが、一部の部隊を北側へ迂回させ、挟撃によりエイボン要塞を陥落させた。

国土を完全に復活させた朱雀

勢いづく朱雀軍は、西部方面においても開戦時の国境まで戦線を押し戻すべく、事前に確保したメロエの町を拠点として奪還作戦を開始した。朱雀軍は皇国軍の航空戦力に苦戦しながらも拠点を順次陥落させ、メロエ地方の奪還に成功。ついに開戦時の国土をすべて取り戻したのだった。

ただし、この展開は皇国軍にとって想定内であった。当時の皇国軍はその後に備えてビッグブリッジ西岸に戦力を集めており、東岸にあたるメロエ地方の皇国軍は、朱雀軍の前進を遅らせるための捨石に過ぎなかったのである。

メロエ地方制圧作戦展開図



朱雀軍は国境を一望できるリナウン丘陵の確保を目標としたが、そのためには付近の皇国軍基地を一掃する必要があった。朱雀軍はまず東から部隊を回り込ませてアレリオン空軍基地を制圧。皇国の航空戦力を撃退して敵本陣であるリナウン要塞を孤立させたのち、総攻撃にて要塞を攻略した。

第五章：第一次ジュデッカ会戦

嵐の月（8月）4日

- 上陸部隊を殲滅せよ　作戦

嵐の月（8月）9日

- 正に総力戦といった様相　映像
- よく戻ってきたな　映像
- 口うるさい隊長がいたとな　映像
- ルシ・セツナ　映像
- 皇国のエースパイロット　映像
- フェイス大佐の蜂起　作戦


クラスゼロをねぎらう指揮隊長クラサメ


戦地に赴く指揮隊長を気遣うクラスゼロ


ルシ・セツナは候補生レムに謎の言葉を残す

皇国軍による朱雀領への奇襲

朱雀領を追われた皇国軍は、本国にて戦力を再編し、蒼龍軍と足並みをそろえて朱雀に再攻勢をかける計画を進行中であった。この再編時間を稼ぐために、朱雀領イスカ地方のソトース海岸へ奇襲上陸する"台風作戦"が発動された。

皇国軍上陸の報を受けた朱雀軍令部は、皇国軍が海岸から内陸へ移動を開始するまえに、候補生による少人数の特殊部隊を送り込んで拠点を破壊。侵攻を阻止している。

台風作戦展開図



ソトース海岸はイスカ地方南部に位置する。皇国軍は魔導アーマー・コロッサスの水中での運用をテストしていたとみられ、任務にあたった皇国軍カンピーニ隊は海中を進行しソトース海岸上陸を図った。

東西同時侵攻に備え朱雀全戦力が動員

西の皇国、東の蒼龍による同時侵攻作戦に備え、朱雀では全軍をもって東西に展開させる両面作戦を計画。候補生に加え訓練生にも作戦への参加が命じられ、事前説明が行なわれた。

まず、皇国側のビッグブリッジには朱雀正規軍を中心とした戦力を展開。本陣にて朱雀ルシ・セツナが秘匿大軍神を召喚し、皇国本隊の撃滅を狙う。また、蒼龍側のジュデッカ海峡には候補生中心の部隊を展開し、朱雀ルシ・シュユも出陣予定と説明された。

朱雀の両面作戦概要



同盟を締結した皇国と蒼龍は東西から同時に朱雀へ侵攻するため、国境付近へ主戦力を集結。朱雀側もこうした皇国・蒼龍の動きを想定し、訓練生やルシも含む全戦力を投入しての両面作戦に踏み切ったのだ。

エイボン地方に潜伏していた皇国軍大佐の蜂起

エイボン地方の戦いで朱雀軍に敗れた皇国軍のエースパイロット・フェイス大佐は、追手をかわし同地方の森林地帯へと潜伏していた。そして朱雀軍の主力が引き揚げると、すかさずエイボン地方トグアの町を再占領。部下とともに本国へと帰還する準備を始めた。

この一報を受けた朱雀軍は、のちの禍根を絶つべく候補生部隊にフェイス大佐撃破を指令。作戦にはクラスゼロも参加し、トグアの解放には成功するも、フェイス大佐の脱出を阻止することはできなかった。


◀魔導アーマー・ブラックバーンを駆るフェイス大佐に翻弄されるクラスゼロ。追撃もむなしく取り逃してしまった。

日時不詳

カヅサの独り言1～7 映像

カヅサに薬をもらわれる 映像（人物伝聞を参照）

カヅサとの出会い 映像


朱雀武装研究所の研究主任カヅサ


メンバーの失踪に気づく
クラスゼロ

嵐の月（8月）16日

マキナがいない 映像

嵐の月（8月）17日
午前4時18分

ジュデッカ会戦 映像


ジュデッカ会戦において
蒼龍軍にはルシ・ソウリュウも参戦

朱雀軍内部の混乱

両面作戦において、朱雀軍令部は西部戦線を正規軍のみでまかなう予定であったが、戦力が不足することが想定され急遽候補生部隊による補填を検討。なかでもクラスゼロの戦闘力の高さに注目し、東部戦線に投入される予定のクラスゼロから一部を西部に回すよう指示を出した。

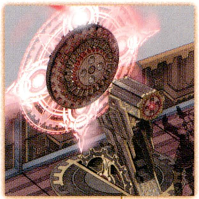
一方、クラスゼロ内部では作戦前日になってマキナ・クナギリの失踪が発覚。作戦当日にもマキナは姿を見せず、全13名での部隊編成となった。


▲東部戦線への出撃直前に、諜報4課から作戦変更を指示されるクラスゼロ。3名を西部戦線へと移動させた。

ジュデッカ海峡にて蒼龍軍と朱雀軍が激突

蒼龍ではいまだ女王逝去後の混乱状態が収まらず、朱雀侵攻部隊の動員が思うように進まなかった。そこで、即時出撃が可能な五星近衛兵団を、空路から朱雀領へと侵攻させる作戦を実行。対する朱雀軍は、候補生を載せた飛空艇部隊にて蒼龍軍を迎撃。ここに第一次ジュデッカ会戦の火蓋が切られたのである。


▲蒼龍軍のドラゴン部隊と朱雀軍の飛空艇部隊は、上空で激突。


朱雀タレット

朱雀軍飛空艇に装備されたタレット。蒼龍軍ドラゴン部隊の迎撃に使われた。


ソウリュウによって氷結した雲海

ジュデッカ会戦では、蒼龍ルシ・ソウリュウのブレスによって氷原と化した雲海や飛空艇の残骸を足場として、高々度での地上戦が展開された。

人物伝聞 朱雀武装研究所研究主任、カヅサ・フタヒトの研究



朱雀の研究者カヅサは、人間を創り出すという禁忌の研究に従事した影の天才であった。彼は研究の過程で死者の記憶を映像化する技術を開発し、以降は記憶の再生に関する研究にも没頭した。カヅサは大戦を生き延びたとされるが、死者の記憶を忘れなくなった世界で、彼の研究はどう変化するのだろうか。


◀候補生をはじめ武官や局長までも薬物で昏睡させ、秘密の研究室に連れ込んで被験体としていた。


▶魔導院教官のクラサメやエミナとは同期。記憶の再生実験に用いた遺体はクラサメのものだった。

第五章：第一次ジュデッカ会戦

嵐の月（8月）17日

ホシヒメ出撃 映像

西はどうなっている？ 映像



西部戦線を気にかける
東部戦線のクラスゼロ

連れて行ってくれ 特典



朱雀武官が蒼龍への亡命を
図る事件が発生

ジュデッカ会戦 作戦



朱雀軍の軍神は蒼龍軍の
ドラゴン部隊に効果的だった

蒼龍女王に代わるあらたな蒼龍ルシ・ホシヒメ

蒼龍のルシでもあったアンドリア女王の死後、蒼龍クリスタルはホシヒメを次のルシに選んだ。ホシヒメはジュデッカ会戦での蒼龍軍の劣勢を知り、ルシの力で巨大な竜に姿を変え出撃。南方第参地区へ侵攻中の朱雀クラスゼロを脅威と判断し、襲撃をしかけた。



▲ルシとなって日が浅かったせいか、能力を十分に発揮することはできなかった。



ルシの力で変身した
ホシヒメ

ホシヒメは三ツ頭の竜へと変貌。性格もどう猛な竜のものとなった。

東部戦線は朱雀軍の勝利

ジュデッカ海峡で遭遇した朱雀軍と蒼龍軍の戦いは、序盤こそ蒼龍ルシ・ソウリュウのブレス攻撃が朱雀軍に打撃を与えたが、朱雀ルシ・シュユがソウリュウを抑えこみ、通常戦力同士の戦闘に移行。消耗戦が続くなか、強力な軍神を従える朱雀軍が徐々に優勢となる。やがて蒼龍ルシ・ホシヒメが戦場に現れるも、朱雀側が投入した軍神バハムート零式との戦いで負傷。有効な戦力を失った蒼龍軍は撤退を決定し、会戦は朱雀軍の勝利で終結した。

ジュデッカ会戦序盤の推移

戦闘記録報告書

時刻	記録
午前2時51分	両軍戦力がジュデッカ海峡上空に集結
4時18分	蒼龍ルシ・ソウリュウのブレス攻撃を皮切りに戦闘開始
4時22分	蒼龍軍先鋒“衝天隊”および“激兵隊”と朱雀軍が交戦
4時27分	蒼龍軍の優勢が伝えられる
4時39分	朱雀軍独立第7召喚連隊が軍神バハムートを召喚
4時40分	朱雀軍独立第11召喚連隊が軍神オーディンを召喚
4時47分	蒼龍軍先鋒は朱雀の軍神に押され後退
4時51分	再び蒼龍ルシ・ソウリュウのブレス攻撃が朱雀軍を圧倒
4時56分	朱雀ルシ・シュユ到着。蒼龍ルシ・ソウリュウとの交戦に入る。以降、ルシ同士の対決と通常戦力同士の消耗戦とに突入

第一次ジュデッカ会戦に投入された両軍の戦力

朱雀軍

飛行艦隊
大型飛空艇 8艇
高速飛空艇 13艇
巡航飛空艇 42艇

候補生部隊
クラスゼロ、各種召喚連隊を含む多数



蒼龍軍

兵員
近衛隊、五星隊と諸隊を合計して37隊

ドラゴン
大小問わず計3676体



朱雀軍神
バハムート零式

魔法局局長アレシアだけが召喚できるという謎の多い軍神。ほかの軍神をはるかに上回る力をもち、ルシすらも退ける。

第六章 死の大地 カリヤの決断

作戦名【東の風】 作戦



東の風作戦の舞台となった国境の砦

蒼龍武官コノハ 映像



蒼龍国境地帯を守る五星“宵闇”の守護

蒼龍政変～白虎蒼龍同盟 軍事

蒼龍敗北の一因は政変による混乱

代々女王に統治されてきた蒼龍にとって、初の男性国王である蒼龍王の即位や国交の少ない皇国との同盟は、数カ月にわたる混乱を招いた。その影響を受け、軍の部隊編成が不十分なまま開戦したことが、ジュデッカでの敗北の大きな要因となったのだろう。なお戦場には、かつて封印されたはずの青龍人の姿が見られたが、これは蒼龍が配備したわけではなく偶然の遭遇であった。



◀上空に放置されていた青龍人の飛空艇が戦場に巻き込まれ、そこから青龍人が現れたものと推測される。



蒼龍王

蒼龍初の男性国王。欲望のまま王の座を手にしたが、王としての役割を果たせてはいなかった。



青龍人

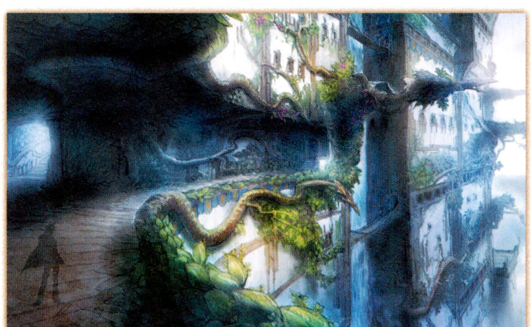
およそ600年前、3人の蒼龍ルシによって“ナラク”と呼ばれる牢獄に封印された、かつての青龍王国の住人。

朱雀は機を逃さず蒼龍国境を突破

朱雀軍令部は、ジュデッカ会戦での大敗により朱雀領への侵攻を中止した蒼龍軍の動きを察知。これを好機と見て蒼龍国境の突破を目指す“東の風作戦”を発動した。正規軍による主力部隊が正面から国境の砦を攻撃する一方、クラスゼロをはじめとする特殊部隊が蒼龍軍司令部を強襲。司令官を倒し、砦を陥落させた。



◀蒼龍軍司令官は朱雀軍と共闘したこともある五星近衛兵団“宵闇”の守護コノハであった。コノハはヒリュウを操ってクラスゼロに挑むも、敗れている。



国境の山道
朱蒼回廊

朱雀領エイボン地方と蒼龍領ローシャナ州との間に位置する両国の国境線。その山中にある朱蒼回廊で、国境を巡る戦いが行なわれた。蒼龍軍も国境には相応の防衛戦力を残しており、朱雀軍は容易には突破できなかった。

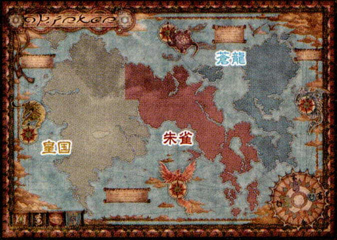
第六章

鴎歴八四二年嵐の月（八月）十七日～ ビッグブリッジ攻防戦～国境要塞の崩壊

死の大地 カリヤの決断

クリスタルの意志により禁呪は破られた
何十万もの命を道連れにして——

オリエンス勢力図



開戦以来、皇国に占領されていたエイボン地方、インスマ地方、メロエ地方を次々と奪還した朱雀は戦前の国土を回復。エイボン地方ジュデッカ海峡における蒼龍軍との会戦に勝利すると、その勢いのまま蒼龍国境をも越えてローシャナ州まで兵を進めていた。

鴎歴842年
嵐の月（8月）17日

- ビッグブリッジ攻防戦 映像
- 謎のルシ 映像



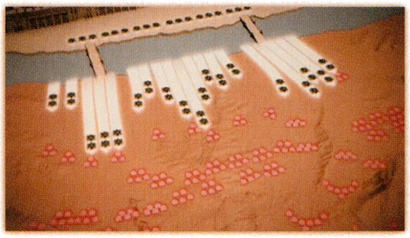
皇国軍カトル准将に
同行するあらたな白虎ルシ



ビッグブリッジ西岸の
皇国国境要塞

皇国国境付近に展開した朱雀軍の苦戦

朱雀と蒼龍の国境で勃発したジュデッカ会戦において候補生部隊が善戦する一方、皇国との国境に展開した30万の朱雀軍主力は、およそ60万もの兵力を有する皇国軍に蹂躙されていた。兵力差もさることながら、国境に配備されたクリスタルジャマー搭載型の魔導アーマー・バルムングによって、魔法や軍神の使用を制限されたことが、朱雀軍を苦境に追い込んでいた。



◀国境付近に大軍勢で布陣した皇国軍は、ビッグブリッジを越えて朱雀軍を攻撃。対する朱雀軍は平原に防衛ラインを形成したが劣勢であった。

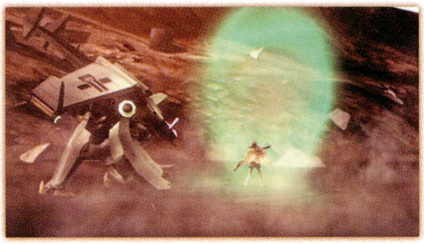
戦場に姿を現した白虎ルシ・マキナ

白虎ルシ・クンミより力を受け継いでいた白虎ルシ・マキナは、その後も朱雀候補生として過ごそうと努めたが、やがて白虎クリスタルの意志にとらわれて行動するようになる。このビッグブリッジ攻防戦では、皇国軍カトル准将に同行するにいたった。



白虎ルシ
マキナ

朱雀軍の作戦決行直前に失踪し、皇国軍に合流した。カトルは正体に気づいていたようだ。



▲前線には出なかったが、ガブリエルの魔法障壁をルシの力で増幅させ、秘匿大軍神の攻撃を防ぎきった。

命、殺ぐもの 映像


朱雀ルシによる攻撃の予兆を察知する皇国准将カトル

次は…… 映像


クラスゼロと戦闘したのち立ち去るギルガメッシュ

ギルガメッシュ登場 映像（人物伝聞を参照）


玄武ルシ・ギルガメッシュが突如戦場に出現

朱雀の覚悟 映像

朱雀は秘匿大軍神の準備を進める

朱雀首脳陣は皇国との戦力差を事前に分析しており、その対策としてカリヤ院長が決断したのが秘匿大軍神の召喚であった。

朱雀は召喚の代償として命を捧げる決死隊を候補生から選抜し、クラスゼロ指揮隊長クラサメに統率を命じた。また、召喚自体は軍神に精通する朱雀ルシ・セツナが行なうが、術式の完成には時間が必要だった。召喚さえ成功すれば勝てると確信していた朱雀軍は、劣勢を知りつつも必死の抵抗を続けたのである。


◀セツナと決死隊が位置したのは、メロエ地方の丘陵。皇国との国境が一望できる、召喚に最適の地形だった。


▲クラサメが指揮する決死隊は全身全霊をかけてルシ・セツナに魔力を送り、秘匿大軍神の召喚を支援した。

朱雀ルシ
セツナ

過去の大戦でも秘匿大軍神を召喚したという伝説の召喚士。そのときは町1つぶんの朱雀の民が召喚の犠牲となった。召喚時には花のような形の召喚具を用いる。




召喚具

人物伝聞 玄武王 ギルガメッシュ・アッシュルの暴走



ビッグブリッジ攻防戦において、突如姿を現した玄武のルシ。その後の調査によって判明した正体は、玄武王・ギルガメッシュであった。ギルガメッシュは、ロリカ同盟を崩壊させたアルテマ弾の衝撃でルシとしての使命を忘れたとみられ、戦場に現れては「武器（ちから）を示せ」と無差別に攻撃をしかけていたようだ。

国民の多くが騎士となるロリカ同盟では、力を示せない者は王として認められない。王家に生まれたギルガメッシュは父王の崩御後、力を疑問視する国民の厳しい視線にさらされ、王位を争う戦いで力を示した。玄武王はいつ何時も力を示さねばならぬ――その想いがギルガメッシュを突き動かしていたのだろうか。


◀玄武在りし日、力に頼るギルガメッシュは、側近のエンキドゥから政治も必要と諭されていた。


◀ギルガメッシュはのちに皇国首都イングラムにも出現し、白虎ルシ・マキナに戦いを挑んだ。

第六章：死の大地 カリヤの決断

嵐の月（8月）17日
午後4時21分

秘匿大軍神アレキサンダー 映像



上空を埋め尽くす巨大な魔法陣から
秘匿大軍神が現出

クラスゼロ指揮隊長 クラサメ・スサヤ戦死 史実（人物伝即を参照）

同日
午後6時52分

大きな犠牲の上の勝利 映像



皇国軍の全滅と朱雀軍の損害が
魔導院に報告された

ビッグブリッジ突入作戦 作戦



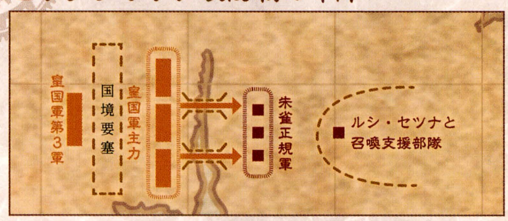
死の大地と化した
皇国国境付近

秘匿大軍神の一撃で皇国軍は要塞ごと壊滅

60万もの兵力で侵攻する皇国軍の勢いは止まることがなかった。対する30万の朱雀軍は、秘匿大軍神召喚までの時間稼ぎを目的として必死の迎撃を続けたが、防衛ラインは各所で突破された。

事態を重く見た朱雀軍令部は、皇国部隊の後方をかく乱することで進撃速度を遅らせる作戦を計画。クラスゼロを含む候補生部隊を出撃させた。候補生部隊は損害を出しながらもビッグブリッジ西岸に到達し、クリスタルジャマーを搭載した魔導アーマーの破壊にも成功。これにより朱雀軍は防衛線を立て直し、秘匿大軍神の召喚まで持ちこたえたのである。召喚された秘匿大軍神は圧倒的な破壊力をもつ一撃を放ち、国境要塞もろとも皇国軍を撃滅。戦いは朱雀軍の勝利に終わったが、朱雀側の犠牲もまた甚大であった。

ビッグブリッジ攻防戦の布陣

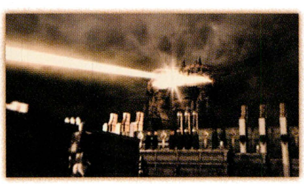


皇国軍主力は新設の第106、107軍とカトル准将率いる第2軍、計60万の兵力でビッグブリッジを渡って朱雀領へ侵攻。さらに国境要塞の後方には、第3軍が控えていた。対する朱雀は、正規軍の8割にあたる30万の兵力で迎撃すると同時に、皇国に気取られぬよう秘匿大軍神の召喚を進めていた。



ミリテス皇国国境要塞

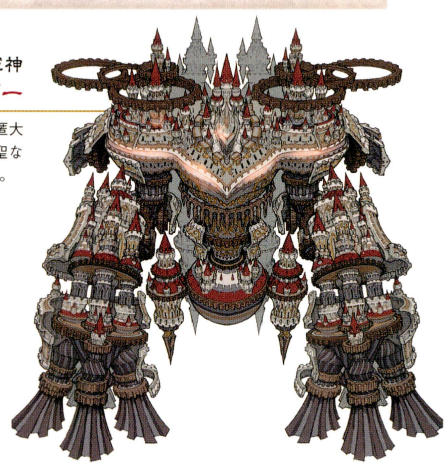
クラスゼロをはじめとした候補生部隊はビッグブリッジを突破して国境要塞に侵入。朱雀陣地を狙っていた野戦重砲の機能も停止させるという戦果をあげた。



▲午後4時21分。秘匿大軍神が"聖なる光"を放ち、皇国軍の国境要塞を粉砕。

秘匿大軍神
アレキサンダー

大きな犠牲をともない召喚された秘匿大軍神の一種。胸部から照射された"聖なる光"は、一瞬で皇国軍を消し去った。



朱雀軍 秘匿大軍神召喚による代償



損害報告書

対象	損害
ルシ・セツナ	昇華
迎撃にあたった正規軍	壊滅
召喚支援にあたった候補生による決死隊	全滅

皇国軍 本戦闘における損害



損害報告書

対象	損害
飛空艇	損失8隻
	大破6隻
	小破7隻
魔導アーマー	519機
各種車両	974台
戦死者	184,307人

嵐の月(8月)22日

元気のないカヅサ 映像



近しい者の死を感じてか
喪失感を覚えるカヅサ

嵐の月(8月)19日

共同墓地 映像



先の戦いの戦死者は
ほぼ遺体も遺品もなかった

あなたたちは死なないわ 特典



戦場でファントマを
回収していたクラスゼロ

最終防衛線 作戦

大軍神召喚に貢献した朱雀の予備戦力

秘匿大軍神の召喚が成功した一因として、朱雀軍による捨て身の戦力運用が挙げられる。消耗しきった正規軍や待機中の候補生、ジャマーにより役目を失った召喚連隊といった予備戦力を、なりふりかまわず最終防衛戦に投入したのだ。雑多な部隊に統制はなく大きな損害を受けたが、それでも皇国軍の前進を遅らせ、時間稼ぎには成功したといえる。



◀召喚そのものにも多くの人命が必要だったが、召喚までの時間を稼ぐにもまた、多数の命が犠牲になった。

目録補足 最終防衛戦に現れた“朱雀の闇”

最終防衛戦での作戦中、援護にあたっていたクラスゼロが“朱雀の闇”と呼ばれるモンスターに取り込まれたという記録がある。モンスターの内部は文字どおり闇しかなく、そこで朱雀の候補生や軍神に酷似した魔物に襲われたという。直前に命を落とした指揮隊長クラサメに酷似した魔物も見受けられたことから、魔物は死者を模したものと推測された。



◀研究によれば朱雀の闇はファントマにひかれて現れ、クラスゼロはこの後もたびたび遭遇した。

人物伝聞 朱雀クラスゼロ指揮隊長、クラサメ・スサヤの最期



クラサメはかつて“氷剣の死神”と呼ばれ、朱雀四天王に名を連ねる精鋭だったが、作戦中の負傷により前線を去った。その後は候補生の指導にあたり、開戦後はクラスゼロの指揮隊長に抜擢される。当初、アレシア以外を信用しないクラスゼロは御しきれないと思われたが、作戦中に孤立したクラスゼロに飛空艇を手配するなどの支援も惜しまず、しだいに信頼を深めあっていった。

ビッグブリッジ攻防戦において、クラサメはクラスゼロの失態の責任を取るという形で任務に参加。死の直前には通信でクラスゼロに最後の言葉を残し、召喚の犠牲となって命を散らした。



▲軍令部長の画策だと知りつつも、最後は秘匿大軍神を召喚するための決死隊を指揮した。



▲朱雀四天王では唯一の生き残り。かつて受けた傷をマスクで隠している。



▲クラサメとクラスゼロは互いを気遣う態度を見せるようになっていた。



▲クラサメの墓を訪れるクラスゼロ。しかし彼らは隊長の記憶を失っていた。

第七章

クリスタルの興亡～終わりなき戦い

鴎歴八四二年嵐の月（八月）二十五日～朱雀軍の首都侵攻～ミリテス皇国の降伏

形勢を覆した朱雀の手により成し遂げられようとするオリエンスの統一

オリエンス勢力図



勢力図に変化こそないものの、朱雀はジュデッカ会戦で蒼龍を下し、ビッグブリッジ攻防戦で皇国に壊滅的な被害を与えた。こうして2カ国に包囲されていた窮地を脱し、東西双方の国境を越えられるようになった朱雀は、ここに来て"侵略する側"へと転じたのである。

鴎歴842年 嵐の月（8月）25日

- 首都侵攻への通達 【映像】
- これからはモグが 【映像】



クラサメにかわり任務を説明する朱雀院生局局長



遺体の一部を用いて実験を行なう朱雀研究者カヅサ

嵐の月（8月）26日

- カヅサへ届け物 【映像】

嵐の月（8月）27日

- 撤退戦の殿 【映像】
- ローシャナ撤退戦 【作戦】

朱雀は皇国・蒼龍首都への侵攻を決定

ビッグブリッジ攻防戦にて朱雀軍の秘匿大軍神が見せた圧倒的な強さは、皇国軍に魔導アーマーでは軍神に太刀打ちできないことを認識させ、兵の士気を急速に低下させた。また、その動揺は連合を組む蒼龍軍にも伝播。朱雀八席議会はこの状況を機と捉え、両国首都への本格的な侵攻を決定する。



▲朱雀の秘匿大軍神によって壊滅した国境要塞で、打ちひしがれる皇国兵。



▲蒼龍軍もまた、ジュデッカ会戦にて朱雀軍神の強さを思い知らされていた。

蒼龍領から一時後退する朱雀軍

蒼龍首都侵攻を目指して国境まで進軍していた朱雀軍は、ついに蒼龍領ローシャナ州へと突入した。まず州都ローシャナの制圧を目指す朱雀軍だったが、蒼龍地上部隊の抵抗は予想以上に激しく、大きな損害を出して一時後退を決断。軍令部は制圧部隊の撤退を援護させるべく、クラスゼロをはじめとした候補生部隊を現地に向かわせた。撤退は無事に完了したが、前線は蒼龍との国境にまで後退してしまった。

ローシャナ撤退戦展開図



朱雀軍は州都ローシャナの制圧に失敗し、各部隊は国境まで撤退。孤立したローシャナ制圧部隊は、クラスゼロが蒼龍軍を抑えているうちに撤退した。



▲ローシャナ制圧部隊を指揮していたのは、"借りは即返し"を信条とする女性武官。制圧部隊の撤退がすむと即座に本隊とともにローシャナへ舞い戻って、候補生部隊の撤退を援護した。

冷の月(10月)10日

カヅサ実験再開 映像



とある人物のノーウィングタグを入手する研究者カヅサ

冷の月(10月)12日

またな!! 映像

レムを守るのはオレだ 映像



朱雀候補生として過ごす白虎ルシ・マキナ



名も忘れた隊長の墓を参るクラスゼロの面々

クラサメの墓参り 映像

生き方を変えろということか 映像

みてみて、この朱いマント 映像

機密文書入手作戦 作戦

皇国軍の魔導アーマー技術 軍事

一部の候補生がクラスゼロへ転入する事例が続く

このころ朱雀魔導院では、数名の候補生がクラスゼロへ転入したことが記録されている。ほとんどの場合、クラスゼロ自らが配属権を行使して転入を認めていたが、一方でナギ・ミナツチのように諜報部からクラスゼロの内偵目的で配属された候補生もおり、朱雀局長を含めた上層部の思惑も働いていたようである。



▲9組のナギは朱雀諜報部の監視の目からクラスゼロを守るため、自ら内偵役に立候補したようだ。



◀12組所属のムツキは、クラスゼロに請われて爆弾を用いる任務に協力。その後も支援を約束する。



アギト候補生

リイド・ウルク

5組から転入したリィドは、すでに魔力が弱まる年齢だったが、豊富な戦闘技術をクラスゼロに教え込んだ。

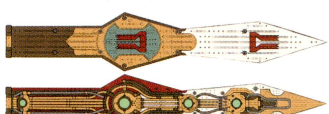
朱雀軍は皇国侵攻の第一歩としてセトメを襲撃

皇国軍の主戦力が首都イングラムまで後退していることを知り、朱雀軍はビッグブリッジ西岸の皇国領セトメ地区へ侵攻した。制圧したセトメの町では、クラスゼロの活躍により皇国の機密文書を入手。その内容から、皇国が新型のクリスタルジャマーを研究していることなどが判明した。

セトメの地理



朱雀は皇国首都へ侵攻する際の拠点にするべく、セトメの制圧を計画。町には守備隊が配備されていたが、朱雀軍に捕縛された。



初期型のクリスタルジャマー

初期型は白虎クリスタルと他国のクリスタルの波動を打ち消し合うものだったが、新型では白虎のかわりに玄武や蒼龍のクリスタルを用いる計画だった。



機密文書を保持していた

トラスコット大佐

機密文書をもってセトメを脱出しようとしたが、クラスゼロに捕らえられている。トラスコットは切り札として、能力を強化された兵士"番外者"を配備していた。

第七章：クリスタルの興亡～終わりなき戦い

冷の月（10月）15日

皇国軍の動きを偵察せよ 作戦

冷の月（10月）18日

【ドラゴンスレイヤー】作戦 作戦



ついに蒼龍の町にも
朱雀軍の侵攻が始まった



町の広場では蒼龍軍との
激闘が繰り広げられた

冷の月（10月）22日

敵の奇襲を阻止せよ 作戦

皇国の動きに目を光らせる朱雀

皇国首都への侵攻時期を見計らう朱雀軍は、皇国軍の動きを注視していた。そんな折、セトメ地区のクリモフ山で不審な動きをする皇国部隊を監視していた、朱雀偵察部隊が消息を絶つ。朱雀軍令部から調査任務を受けたクラスゼロは、現地にて皇国軍の鉱山を発見。活動中の皇国部隊を撃破した。

クリモフ山の地理



皇国領には広範囲に山脈が広がっており、本作戦の実施地であるクリモフ山も、その一部。モンスターも出没する危険地帯であったが、皇国軍は山中の鉱山で物資を採掘し、首都へと輸送していた。

朱雀軍のローシャナ州再侵攻作戦

一度は蒼龍領から撤退した朱雀軍だが、国境地域で戦力の再編をすませるとローシャナ州への再侵攻を目的とした“ドラゴンスレイヤー作戦”を開始した。戦いは兵力に勝る朱雀軍有利と見られていたが、蒼龍のドラゴンと大型モンスター部隊に苦戦。最終的には兵力の差で押し切り、ローシャナ州を朱雀の版図とした。

ドラゴンスレイヤー作戦展開図



朱雀軍はまず州都ローシャナを制圧。続いて隣接するライローキ州への侵攻に備えて、州境に近いラーマを目指した。クラスゼロは激戦区にて蒼龍軍のヒリュウを撃退し、朱雀軍本隊を援護した。

蒼龍軍奇襲部隊による朱雀上陸作戦は失敗

ローシャナ州を失った蒼龍軍は、追い詰められた状況を打開するべく、朱雀の本土に奇襲上陸を図るという強攻策に出た。上陸作戦は朱雀領北トゴレス地方のミィコウ海岸に対して行なわれ、付近には朱雀軍部隊が配置されていなかったこともあり、無血上陸に成功する。

これに対し朱雀軍令部は、皇国・蒼龍に侵攻中の本隊を呼び戻すことはせず、即時出撃できる候補生部隊での対応を決定。出撃したクラスゼロは、モンスターやドラゴンを中心に構成されていた蒼龍上陸部隊を撃退した。

ミィコウ海岸の地理



蒼龍軍の奇襲部隊が上陸したミィコウ海岸は、北に蒼龍領の龍神の聖域、東に蒼龍王都マハマユリが位置する場所。朱雀は蒼龍軍の襲撃を警戒して、ミィコウなどの町には防衛戦力を配備し、飛空艇による輸送路も確立していたが、海岸線までは戦力を展開していなかった。

冷の月（10月）30日
密林のドラゴン部隊 作戦

嵐の月（11月）10日
なぜ蒼の竜は動かぬのだ！ 映像



蒼龍は朱雀に対し降伏

嵐の月（11月）12日 午前0時
対蒼龍への勝利宣言 映像

王国最後の日 作戦

日時不詳
カヅサの独り言8～14 映像 （P.215人物伝聞を参照）

嵐の月（11月）18日
クラサメの復活?! 映像 （P.215人物伝聞を参照）

嵐の月（11月）20日
デジャヴでは会話までわからない 映像



他人の発言を先読みする
クラスゼロ候補生ケイト

朱雀領下で抵抗する蒼龍軍残党

朱雀領となったローシャナ州だったが、その後も密林地帯には蒼龍軍残党が潜伏していた。残党部隊はライローキ州への侵攻を準備する朱雀軍の後方を襲い、たびたび損害を与えていた。手を焼いた朱雀軍令部は、クラスゼロに潜伏部隊殲滅の指令を下す。



潜伏していた蒼龍軍ドラゴン
セイラン

蒼龍軍潜伏部隊における最上級のドラゴン。迷いの森と呼ばれる迷路のような密林地帯の奥深くに潜み、攻撃をしかけたクラスゼロを迎撃した。

蒼龍王による青龍人の大解放

亡国の危機に瀕した蒼龍では、ルシ・ソウリュウが動かないことに業を煮やした蒼龍王が、ナラクの封印を解いて青龍人を大量に解き放った。青龍人に朱雀軍を撃退させる考えであったが、敵味方を区別できない青龍人を自国領内に放つという愚行は、蒼龍にさらなる混乱を招くだけだった。



◀蒼龍クリスタルが皇国の制御下にある以上、ホシヒメもソウリュウも動けなかった。

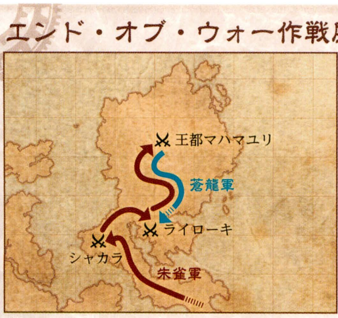
蒼龍の降伏を受け入れ朱雀は勝利を宣言

ローシャナ州を完全に制圧した朱雀軍は、蒼龍領ライローキ州および王都マハマユリへと侵攻する最終作戦“エンド・オブ・ウォー”を発動。対する蒼龍軍は王都守備軍を含む全戦力をライローキ州に移動させ、全力で迎撃するも失敗。もはや王都には戦力と呼べるものは残っておらず、コンコルディア王国は降伏勧告を受諾した。



▲王都では蒼龍ルシ・ホシヒメおよびソウリュウが籠城戦を続けたが、やがて籠城したまま降伏を宣言する。

エンド・オブ・ウォー作戦展開図



ローシャナ州からライローキ州に踏み込んだ朱雀軍は、手はじめにシャカラの制圧に動く。突入したクラスゼロは、ホシヒメの息子トノギリが指揮する近衛兵団との激戦を制し、町を制圧した。その後は猛威をふるうダイクウリュウを撃退し、州都ライローキの制圧にも成功。そのまま王都マハマユリへと侵攻した。



王都マハマユリ

ライローキ州へ戦力を集中させた結果、防衛用のドラゴンはわずかしか残っておらず、朱雀の侵攻を許すこととなった。

第七章：クリスタルの興亡～終わりなき戦い

巌の月（11月）20日

- 亡くなったたくさんの人　映像



墓地で話題になる“クリスタルの配慮”



候補生クオンがクラスゼロへ転入

- 0組に入りましょう　映像
- じゃじゃーん！　映像



クラスゼロ転入の辞令を受けた候補生カルラ

巌の月（11月）21日

- だから生きるでしょ？　特典

日時不詳

- エミナを確かめろ1～8　映像
- エミナは密偵？　映像（人物伝聞を参照）
- エミナとの出会い　映像

巌の月（11月）21日

- エミナの正体　映像（人物伝聞を参照）

巌の月（11月）22日

- エミナのこれから　映像（人物伝聞を参照）

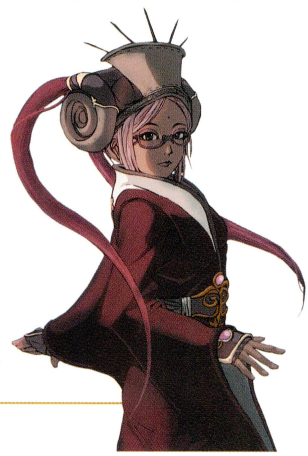
蒼龍降伏後も国への忠誠を尽くした“五星”の守護

蒼龍降伏の折、自らの保身のみを考える蒼龍王は、王都から行方をくらましていた。そんな状況においても蒼龍軍・五星近衛兵団の指揮官である守護たちは、最後まで蒼龍のために命を捧げようと抵抗を続ける。五星近衛兵団“夕月”の守護であるユウヅキも、その一人だった。

守護の役割は王を守ること。どんなに蒼龍王が愚かでも断罪することはかなわず、その無謀とも思える命令にも従うしかない。そんな状況に甘んじていたユウヅキは、自らを罰するよう敵であるクラスゼロに請願する。だが、クラスゼロは処断を拒否し、ユウヅキに対して「生きているからこそ、できることもある」と告げたのだった。



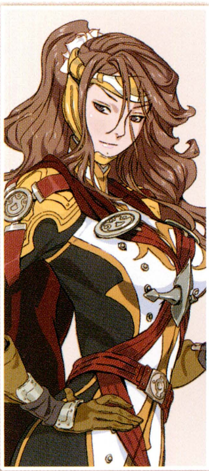
▲クラスゼロとの戦いで部隊を失ったユウヅキは死を受け入れようとしたが、レムの言葉で考えを変える。



夕月の守護
ユウヅキ

ホシヒメとは遠縁にあたる才女。停戦会談の際、女王を護れなかったことを悔やんでいた。

人物伝聞　朱雀武官、エミナ・ハナハルの正体



激戦の裏、朱雀魔導院では一人の武官が皇国軍密偵として捕らえられた。その武官とは、文武両道の美人教官として有名だったエミナである。幼少時、朱雀と皇国との紛争で孤児となったエミナは、皇国軍に拾われスパイになるべく教育を受ける。やがて訓練生として朱雀魔導院に潜入、候補生を経て武官となっていた。

皇国軍密偵は同士討ちを防ぐため、体に目印を刻んでいる。エミナを疑った朱雀魔法局局員は、透視魔法“スケル”を開発してクラスゼロに調査を依頼。結果、体の目印が発見され密偵と断定した。エミナはのちに軍法会議にかけられ、処断されたとみられる。



▲魔法局は透視魔法“スケル”を“スケルラ”、“スケルガ”と進化させ、エミナの背中に刻印を確認した。



▲クラスゼロは透視魔法をしかけたプレゼントをエミナに渡し、調査していた。



▲エミナと同期の研究員カヅサは、彼女の体に刻印があると知っていたようだ。



▲正体判明後も、一緒にいていいかと問うエミナ。それは本心だったのか……。

巌の月（11月）22日

決戦の地【アズール】

作戦



戦場となった皇国軍の航空基地

巌の月（11月）24日

捕虜救出作戦

作戦

巌の月（11月）26日

皇国からの亡命者

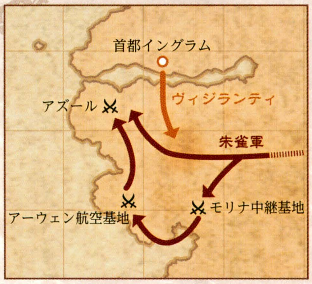
作戦

朱雀は全兵力をもって皇国へ進撃

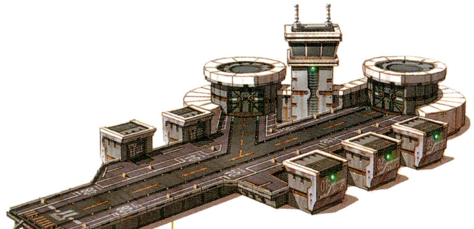
蒼龍の降伏により、朱雀は全軍を皇国方面に展開させることが可能となり、兵力は皇国軍に肉迫しつつあった。対する皇国軍は、帝都防衛用の戦力までをもアズール地区に集結させて対抗。朱雀軍の60万を上回る80万の兵力となり、戦力的には優位に立つ。ここで予備戦力のない朱雀軍に打撃を与えれば、戦況を覆すこともできると踏んでの戦略であった。

だが、魔法と軍神を怖れる皇国兵はいまだ多く、兵力に勝るだけでは朱雀軍の猛攻を抑えられなかった。結果、皇国軍はモリナ中継基地、アーウェン航空基地、アズールの町を失い、首都目前まで朱雀の侵攻を許す格好となった。

アズール制圧戦展開図



セトメ地区から進撃した朱雀軍は、80万の皇国軍兵力を削ごうと、モリナとアーウェンの両基地を襲撃。劣勢に追い込まれた皇国は高機動魔導アーマー・ヴィジランティを投入するが、朱雀飛空艇団がこれを撃退。首都近郊のアズールまで軍を進めた。



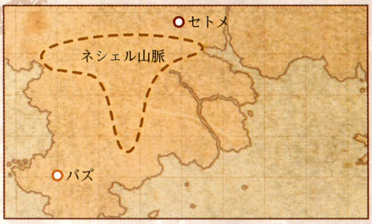
アーウェン航空基地

皇国最大の規模をほこる航空基地。そこに配備された航空戦力を警戒し、朱雀軍は武官イズモ率いる飛空艇団を動員した。

朱雀軍は皇国南方へも侵攻を開始

皇国領西ネシェル地区の都市・バズには、朱雀兵を収容した捕虜収容施設があった。その解放と、皇国南方の拠点確保を目的としてバズ攻略を計画した朱雀軍令部は、クラスゼロを派遣。クラスゼロは捕虜を解放したのち、バズの制圧にも成功する。

バズの地理



朱雀軍は皇国南方侵攻の第一歩としてバズを制圧し、西ネシェル地区を支配下に置こうとした。単独任務となったクラスゼロはネシェル山脈を越え、バズを目指した。

皇国将校が朱雀への亡命を希望

朱雀軍による皇国南方への侵攻開始からわずか2日後、皇国軍ユルバン中佐が朱雀への亡命を希望するという事件が発生。ただちにクラスゼロが派遣され、エイグリット山中にて中佐を保護した。朱雀情報部は抵抗を続ける皇国兵を動揺させる意図から、この亡命事件の情報を広く流した。

エイグリット山の地理



亡命を希望したユルバン中佐は、皇国軍に追われ西ネシェル地区のエイグリット山に逃げ込んだ。朱雀軍はバズの町を占領していたものの、地域の制圧は万全ではなかったのだ。結果的に中佐は7合目でクラスゼロに保護され、無事下山した。

第七章：クリスタルの興亡～終わりなき戦い

嶽の月（11月）27日
アミター制圧戦
作戦

嶽の月（11月）29日
発掘飛空艇
軍事



皇国南端の遺跡で発見された
古代文明の飛空艇

嶽の月（11月）30日
蒼龍王と夕月
特典



蒼龍王はナラクの奥底で
最期を迎えた

蒼龍の反朱雀勢力による抵抗

蒼龍領のほとんどは朱雀の支配下に入ったが、いまだ降伏を認めない勢力が戦闘を続行。特に戦場にならなかった龍神の聖域では、アミターの町に部隊が集結し、徹底抗戦の構えを見せた。ほかの町への飛び火を憂慮した朱雀軍令部はただちにクラスゼロを投入、わずか1日で制圧した。



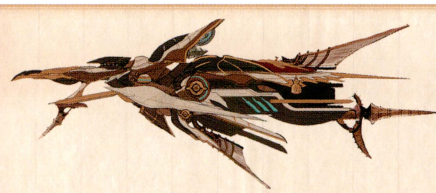
蒼龍軍ドラゴン
ゴウテン

アミターには蒼龍軍のドラゴンやモンスターも集結。なかでもゴウテンは戦力の要だった。

古代遺跡で朱雀が飛空艇を発掘

このころ"滅びしヴァイルの地"と呼ばれる皇国南端の地で、朱雀が古代遺跡サイレントヤードから謎の飛空艇を発掘。残された航海日誌から判明した建造時期は、1000年以上も昔であった。建造技術や動力は解明不能だったが、魔力に反応して起動することを確認。魔導院が発掘したことから軍の所属とはならず、発掘に貢献したクラスゼロの専用艦とすることが決定した。なお、「セッツァー」の名は、記録にあったかつての船長の名が由来である。

試製強襲型飛空艇［セッツァー］



要目

全長	219.7m	武装	魔導キャノン 1基 三連魔導ミサイル 4門
全幅	37.3m	最大速度	時速874km
排水量	1万1734t	巡航速度	時速515km

逃亡していた蒼龍王が死去

逃亡を続けていた蒼龍王は、竜を喰らうという青龍人が封じられた地・ナラクに潜伏。深部に隠された青龍クリスタルの力を自分のものとし、青龍王国の再建とオリエンス統一を目論んだ。青龍クリスタルから竜の力を得た蒼龍王だったが、王から竜の匂いを嗅ぎつけた青龍人に喰われ死亡。蒼龍王を追っていた五星近衛兵団"夕月"の守護ユウヅキは、王の死を見届けると、自らの命を犠牲とする大術を用いてナラクを再び封印した。



◀蒼龍の男性は青龍人の末裔とされ、王位継承権がなかった。蒼龍王はそのことに憤慨し、女王を暗殺して王座についたと告白する。



▶"夕月"の守護は代々ナラクの管理を任されていた。その任を果たすべく、ユウヅキは自らを犠牲に大術・死昇封龍陣を成す。

空の月（12月）
1日

竜の巣を殲滅せよ

作戦


蒼龍軍のドラゴンが育成されていた竜の巣

空の月（12月）
2日

大戦末期の朱雀軍

軍事

空の月（12月）
5日

皇国のフェイス大佐

映像


愛機を駆り最後まで抵抗を続けた
皇国軍フェイス大佐

最後の皇国拠点

作戦

蒼龍軍のドラゴン育成機関が崩壊

蒼龍の武装解除を進める朱雀軍は、蒼龍のドラゴン育成機関である通称"竜の巣"を無力化しようと部隊を派遣。しかし、現地に残る蒼龍部隊の激しい抵抗に遭い、制圧は難航した。

そこで朱雀軍令部は、単独でもドラゴンに対抗できるクラスゼロの投入を決定。竜の巣は並の要塞よりもはるかに堅牢であり、次々と現れるドラゴン部隊に苦戦を強いられたが、激戦ののち"竜の卵"が安置された中枢部を制圧。これにより、蒼龍軍の再建は事実上不可能になったのである。

竜の巣の地理

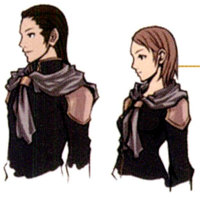


竜の巣は朱雀領の北方、龍神の聖域に位置する。この場所は蒼龍にとって聖地であり、ほぼ戦場にはならなかった。それゆえ蒼龍軍の残党が結集し、朱雀への反攻を企てるには最高の立地であった。

朱雀軍の拡充と候補生の激減

大戦末期、朱雀軍は解放した町から兵士を動員することで、軍の拡充を推し進めていた。特に軍神を召喚する独立召喚連隊は、その有用性と消耗の激しさから次々と新設されていき、鴎歴842年厳の月（11月）のアズール制圧戦の時期には、28もの連隊が存在した。朱雀軍全体で見れば、開戦当初の数倍にもおよぶ68個師団、70万もの兵力に膨れ上がっていた。

これに反して魔導院の候補生部隊は、元々の人数が少なかったこともあるが、ジュデッカ会戦をはじめとする激戦地に集中して投入されたことで、開戦時の約4分の1にまで激減。最後まで満足な補充が行なわれることなく、ただただ消耗していった。



候補生の補充要員となった
魔導院の訓練生

開戦当初、全13組1417名であった候補生は、アズール制圧戦のころには361名に激減。補充要員として、育成が不十分な訓練生までもが動員された。

南方で発生した皇国最後の抗戦

皇国領の大半を占拠した朱雀軍は、いよいよ帝都イングラムへの突入を計画していた。だがこの状況において、皇国南方の東ネシェル地区ゲーベル基地にて、いまだ抵抗を続ける皇国軍がいた。抵抗部隊の首魁は皇国軍フェイス大佐。かつてエイボン地方の争奪戦にて朱雀軍を翻弄した強敵である。

ゲーベル基地の対処にあたり、朱雀軍はクラスゼロを派遣。クラスゼロは多数の魔導アーマーや回復魔法を封じる新型ジャマーに苦しめられたが、最終的にフェイス大佐を追いつめ撃破。これをもって東ネシェル地区も朱雀の支配下におかれ、皇国領は首都イングラムを残すのみとなった。


▲クラスゼロはフェイス大佐に一度は降伏を迫ったが、大佐は戦闘を続け乗機とともに散った。



皇国軍魔導アーマー
ブラックバーン

魔導アーマー・ヘルダイバーの改良型。フェイス大佐の乗機として数々の戦果を残した。

第七章：クリスタルの興亡~終わりなき戦い

空の月（12月）6日

帝都攻略作戦 作戦



帝都を防衛する
皇国軍カトル准将

マキナの戦い 作戦

遠い目をするマキナ 映像



自我を失いゆく
白虎ルシ・マキナ

カトル出撃 映像

空の彼方 映像

アリアの最後…… 映像



皇国軍基地で射殺された
朱雀の捕虜

皇国首都イングラムでの決戦

先のアズール制圧戦で戦力の大半を失った皇国軍は、朱雀軍に首都侵攻を許す。徹底抗戦により朱雀軍に損害を与えたものの、朱雀軍は豊富な予備戦力の投入で対抗。ついに総督府が陥落し、ミリテス皇国は降伏したのであった。



▲皇国軍カトル准将も出撃し、ビル屋上にてクラスゼロと激突。乗機ガブリエルの調整は万全だったが、またもクラスゼロに敗れた。

白虎ルシ・マキナの行動

皇国首都イングラムでの市街戦においては、白虎ルシ・マキナが朱雀軍と交戦したという記録も残されている。ルシ・マキナは圧倒的な力で朱雀正規軍や候補生の部隊を退け、軍神ゴーレムさえも倒し、総督府へと移動したという。ルシでありながらなぜその後に姿を見せなかったのかは、定かではない。



◀マキナは皇国首都が陥落することにはほとんど興味を示さず、ただ進路上の障害を排除して進んだようだ。

帝都決戦で発生したアルテマ弾暴走事故

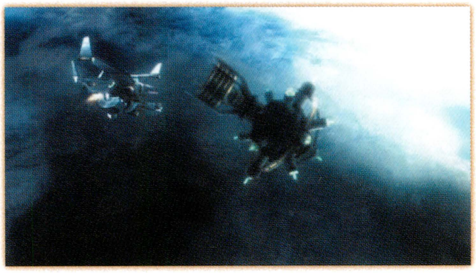
皇国首都への朱雀軍の侵攻を受け、皇国軍のカトル准将は魔導アーマー・ガブリエルで出撃。市街地の激戦で朱雀クラスゼロに敗れて離脱を図るが、その際、ガブリエルに密かに搭載されていたアルテマ弾が起動した。これは狂気に飲まれた皇国の一文官が、陥落寸前の首都もろとも朱雀軍を全滅させようと独断で行なった愚行であった。カトル准将はアルテマ弾爆発の影響が地上に及ばないようガブリエルで高々度まで上昇。自らの命を犠牲に、大惨事を防いだ。



◀改良と調整によって機動性が向上したガブリエルにて、イングラム近郊の基地から出撃するカトル准将。



◀ガブリエルからの緊急信号が届くなか、アルテマ弾を仕掛けたことを自白する心神喪失状態の皇国文官。



▲大気圏外まで上昇したカトル准将はアルテマ弾を切り離し退避を試みるが、ガブリエルはコントロールを失い爆発に巻き込まれた。

最終章 フィニスという判決

朱雀 オリエンスの覇者となる 史実

皇国の首都にて 映像



皇国の総督府前に出現した
玄武ルシ・ギルガメッシュ

倒れるレム 映像



魔導院に帰還後
病に倒れる候補生レム

白虎完全制圧の報 映像



ミリテス皇国の完全制圧を
報告する朱雀武官

朱雀はオリエンス統一を宣言

イングラム制圧後、魔導院に皇国完全制圧の報が届く。指導者であるシド・オールスタイン元帥の行方こそ不明であるものの、白虎クリスタルが朱雀の支配下にある現状では、もはや皇国には何もできないはずである。そう判断した朱雀八席議会は、朱雀によるオリエンス統一が成し遂げられたと宣言するのだった。



◀朱雀学術局、兵站局、院生局の局長たちは、朱雀がオリエンスを統一したことに興奮を隠しきれなかった。

目録補足 戦死者のいないクラスゼロ

大戦末期、大幅に減少していた魔導院の候補生だが、クラスゼロからは一人の戦死者も出ていなかった。つねに激戦区にあり勝利に貢献してきたクラスゼロが健在というのは、まさに奇跡というほかなかった。ただし、開戦後に転入となった候補生のうち、マキナ・クナギリはジュデッカ会戦をまえに姿を消し、レム・トキミヤも病に倒れて離脱した。



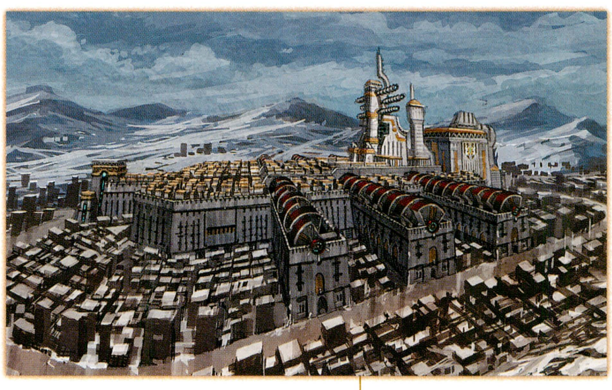
◀のちの調査によると、クラスゼロは死んでもアレシアによって蘇生されていたのだという。

陥落目前の帝都に現れた謎の男女

戦火にあったイングラムでは、皇国兵の男性と朱雀兵の女性という奇妙な取り合わせの二人が目撃されている。のちの調査で男性の名はリーン・ジョーカー、女性は数字の10を意味するティスという名であることが判明。男女は白虎ルシ・マキナと行動をともにしており、ルシ・マキナが総督府へ向かったのは、この男女を送り届けるためと考えられる。



◀ティスとジョーカー。彼らは玄武領や朱雀領にも滞在したらしく、何らかの目的で世界を放浪していたと見られる。



男女が目撃された
皇国首都イングラム

市街地をさまよっていた白虎ルシ・マキナは、ティスとジョーカーの依頼を承諾。それこそがクリスタルの使命だったというのだろうか。

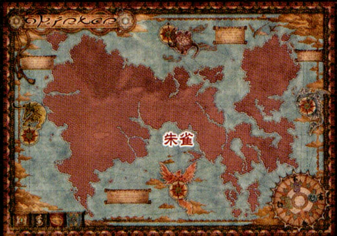
最終章

フィニスという判決

鴫歴八四二年空の月（十二月）七日～ ルルサス軍の侵攻～戦争の完全終結

一夜にして闇に包まれたオリエンス
光を取り戻そうとあがいた〝人〟の物語

オリエンス勢力図



蒼龍に続いて皇国が降伏を宣言し、オリエンスは朱雀のもとに統一された。一時は魔導院を除くすべての国土を失った朱雀が、形勢を覆しての勝利であった。だが、世界の統一は終焉の引き金。朱に染まりかけた大地は、人々の血によって赤く塗りかえられていく。

鴫歴842年
空の月（12月）7日

回る歯車 映像



赤い空が広がる異様な世界

情報を集めてみよう 映像

最後だけは選びなさい 映像



クラスゼロに語りかける
魔法局局長アレシア

大戦終結の翌日に起きた天変地異

朱雀はついに皇国を下してオリエンスの覇者となったが、勝利の栄光に満ちた時間はわずかだった。大戦終結の翌日、突如として空は赤く染まり、海は漆黒に塗りつぶされた。そして見たことのない様式の神殿が現れ、世界は"ルルサス"という異形の敵に埋め尽くされたのだ。

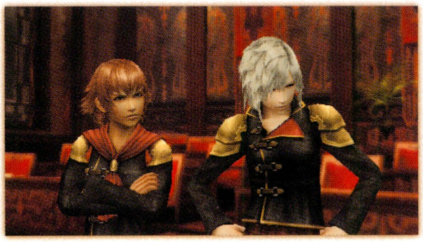


▲ルシをも倒すルルサスの戦士が世界中に侵攻を開始。魔導院も襲撃を受けた。

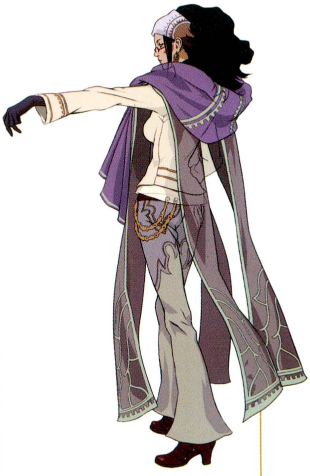
ルルサスの戦士に圧倒される候補生

強大無比なルルサス軍は、世界中に侵攻を開始。魔導院では朱雀ルシ・シュユまでもがルルサスの戦士に倒され、恐怖にさらされた候補生たちは理性を失っていった。やがてクラスゼロが極秘任務"クリムゾン"やファントマの回収に従事していたことが明らかになると、それこそが異常事態の原因ではないかとクラスゼロを糾弾するありさまであった。

一方、クラスゼロのメンバーは魔法局局長アレシアから「最後は自分の意志で決めなさい」と告げられ、状況を打開しようと行動を開始していた。



▲ルルサスの恐怖に直面したうえ、ほかの組の候補生からの冷遇にも遭い、クラスゼロは窮地に立たされる。



クラスゼロに助言した
アレシア・アルラシア

これまでクラスゼロを死からも救ってきたが、このときを最後に彼らに干渉しなくなった。

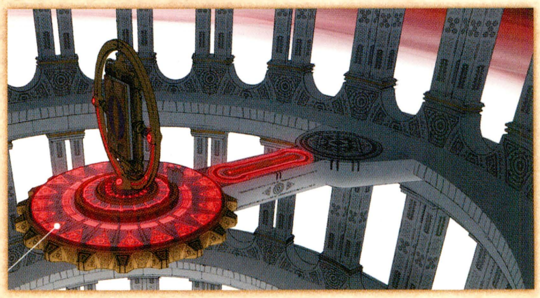
誰もいないから困ったって話さ　映像

無名の書　映像



無名の書の一節を思い出す
候補生エース

0組はどうする？　映像



アカシャの書が置かれた
アルトクリスタリウム

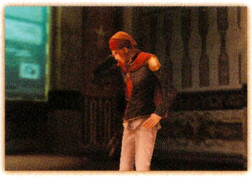
命令系統を失い混乱を窮める魔導院

ルルサスの襲撃後、カリヤ院長や各局局長ら上層部が行方不明となり、統率を失った魔導院は混乱の一途をたどる。さらにルルサスの攻撃が魂であるファントマを破壊するものであったことから、魔法による回復も見込めず死者は増えるばかりだった。

そんな折、行方がわからなくなっていた皇国元帥シドが、上空に現れた謎の神殿へ向かったという報告がもたらされる。



▲作戦司令室を仕切る諜報部のナギ。クラスゼロにも協力した。



▲ナギはシドを追った飛空艇部隊と連絡をとり、情報を集めた。

謎の神殿とルルサスの正体

クラスゼロは現状を打開する方法を探し、世界の運命が書かれているという“アカシャの書”の知識を求めた。その内容から、謎の神殿は救世主“アギト”を審判する者が待つ“万魔殿”であり、ルルサスはアギトの誕生しなかった世界を消し去る者であると推測。世界を救う手立ては記されていなかったが、「自分たちに出来るのは敵を倒すことだけ」と判断したクラスゼロは、ルルサスに挑むことを決意する。



◀クラスゼロのクイーンによってアカシャの書は解読され、その内容が伝えられた。

目録補足　オリエンスに伝わる著者不明の“無名の書”

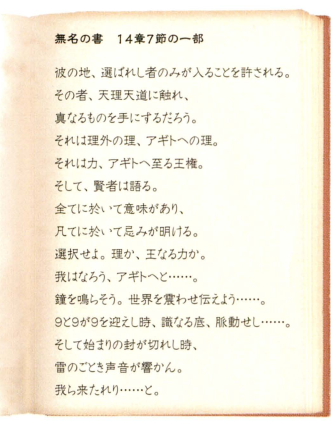
“無名の書”は各国のペリシティリウムに伝わる書簡をもとにした本とされているが、書かれた時期や著者は不明。救世主“アギト”や世界の終わり“フィニス”、螺旋の内を巡る世界“オリエンス”といった内容が抽象的に記されており、古い伝承の一種と考えられていた。なかには、右に挙げた14章7節の一部にある“彼の地”や“選ばれし者”のように、“万魔殿”と“そこに入ったシド”といった現実の出来事を予言したような表現もあるが、その真意は明らかではない。



▲シドが神殿に向かったことを知り、クラスゼロの何人かが14章7節の記述を連想し、そらんじていた。



▲魔導院解放作戦の折には、クラスゼロのエースが「9と9が9を……」から始まる最後の4行を引用していた。



無名の書　14章7節の一部

彼の地、選ばれし者のみが入ることを許される。
その者、天理天道に触れ、
真なるものを手にするだろう。
それは理外の理、アギトへの理。
それは力、アギトへ至る王権。
そして、賢者は語る。
全てに於いて意味があり、
凡てに於いて忌みが明ける。
選択せよ。理か、王なる力か。
我はなろう、アギトへと……。
鐘を鳴らそう。世界を震わせ伝えよう……。
9と9が9を迎えし時、識なる底、脈動せし……。
そして始まりの封が切れし時、
雷のごとき声音が響かん。
我ら来たれり……と。

最終章：フィニスという判決

空の月（12月）7日

- ホシヒメからの連絡 映像
- すっごい強いよ 映像
- これがフィニスの刻 映像
- 落ち込むカルラ 映像
- 何を迷う？ 映像
- どっか～んってね 映像
- ホシヒメの最後 映像
- 朱雀クリスタル 映像
- レムとマキナ…… 映像


終焉を嘆くクオン


戦いの準備をするリィド


クラスゼロは
今後の方針を討議

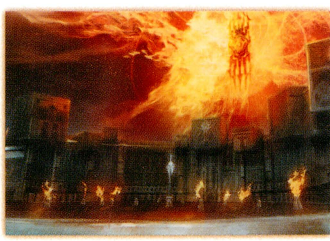

希望を捨てないカルラ


ルルサス撃退に
意気込むムツキ

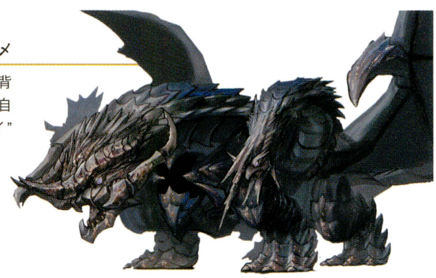
蒼龍ルシとクラスゼロが万魔殿に到着

蒼龍ルシ・ホシヒメは故アンドリア女王が予知した未来に基づき、ルルサスと戦う決心をしたクラスゼロを万魔殿へ送り届けようと申し出る。万魔殿にはルシほどの力がなければ到達できず、いなくなった朱雀ルシのかわりを務められるのはホシヒメだけであった。一方、万魔殿の深部に向かった皇国元帥シドは、ルルサスの首魁と対峙。彼は首魁の力により、アギトを審判するルルサスのルシ……"審判者"に選ばれていた。


◀蒼龍ルシ・ホシヒメは蒼龍クリスタルの意志に反し、自分の意志を貫くべくクラスゼロのもとへ向かった。


万魔殿

ルルサスの戦士が護る万魔殿にて、クラスゼロはシドから言い渡される審判に挑んだ。

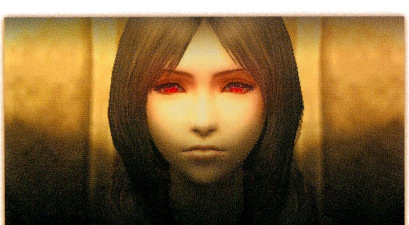

シガイとなったホシヒメ

蒼龍クリスタルの使命に背いたことで、ホシヒメは自我なきモンスター"シガイ"へとおとしめられた。

あらたな朱雀ルシと白虎ルシの激突

使徒たるルシを失った朱雀クリスタルは、万魔殿を進んでいたクラスゼロに対し、あらたなルシになるよう呼びかける。だが、クラスゼロが"人"として戦うことを選択すると、病に倒れていたレム・トキミヤに呼びかけ、彼女をあらたなルシに選んだ。

朱雀ルシとなったレムは万魔殿に向かい、白虎ルシ・マキナと激突。悲劇とも呼ぶべき戦いの果てに、ともに昇華した。


◀大切な人と世界を守りたいと願うレムは、クリスタルの呼びかけに応じルシとなる。


慟哭するマキナ

万魔殿の深部で対峙した朱雀ルシ・レムと白虎ルシ・マキナは、自我を失ったまま死闘を繰り広げた。その戦いは事故に近い形で終わり、自我を取りもどしたマキナとレムは互いを想う言葉をかけあいながら最期を迎えた。

クンミとマキナ 映像 （P.211解説を参照）



マキナはクンミから
ルシの力を受け継いでいた

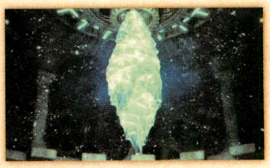


万魔殿内部

シドとの対峙 映像

ルシになる 特典 （目録補足を参照）

ゲームオーバー 特典 （目録補足を参照）

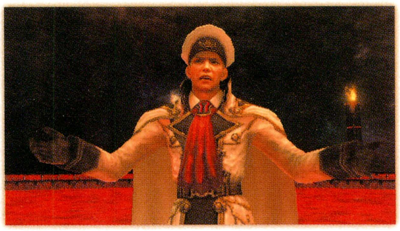


砕ける朱雀クリスタル

アギトになれなかったクラスゼロと審判者の戦い

審判者となったシドは、ただ使命のままにクラスゼロがアギトにふさわしいかどうかの審判を下す。その結果、クラスゼロはアギト失格の裁定を受けて命を落としたが、昇華したはずのルシ・マキナとルシ・レムの意志がクラスゼロに力を貸し、再び立ち上がらせた。それは奇跡としか言いようのない現象であったが、超常の力を身につけたクラスゼロは、ついに審判者を討ち滅ぼすのだった。





◀万魔殿最深部。もはやシド自身の意志はなく、審判に敗れたクラスゼロに死を与えようとした。

ルルサスのルシたる審判者

皇国元帥シドが真に望んでいたのは、人が自らの手で未来を拓くこと。ゆえにシドは神の道具であるルシになることを拒み、自ら命を絶った。しかし、神のごとき力をもつルルサスの首魁は、シドを強制的にルシとした。

目録補足 陰の章『それは審判の地で終わる』

もしクラスゼロがクリスタルの呼びかけに応じ、朱雀のルシになっていたらどうなっていたのか。それを表すのが"陰の章"と呼ばれる別の結末である。ルシとなったクラスゼロは圧倒的な力でルルサスの戦士を撃退していったが、強さを増しながら何度も現れるルルサスの軍勢を倒しきれず、やがて力尽きる。クラスゼロ亡きあとルルサスを倒せるものはなく、ルルサスの戦士たちが世界を蹂躙。"陰の章"におけるオリエンスは、終焉の刻を迎えるのだった。



▲アレシアから「人として選べ」と告げられていたクラスゼロ。ルシとなるのは誤りだったのだろうか。



▲"陰の章"において世界の終焉を見届けるアレシア。彼女にとって、この結末は初めてではなかった。



最終章：フィニスという判決

空の月（12月）7日

END 映像



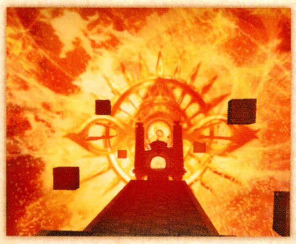
クラスゼロは満身創痍で
魔導院の教室へ帰還

ティスとジョーカー 特典



謎の男女は人の想いと
歴史の結末を集めていた

ルルサス軍の侵攻 作戦



審判者へと至る道
万魔殿・降神殿

クラスゼロの最期とオリエンスの変化

審判者を倒したクラスゼロは、瀕死の重傷を負いつつも自分たちの教室へとたどりつく。もはや彼らには互いを回復する力も残されておらず、ただ死を待つのみであった。そして彼らは、救世主としてその名を刻まれることもなく、クリスタルの力によって人々の記憶からも消し去られ、ほかに誰もいない教室で最期を迎えるのであった。

その後、オリエンスではクリスタルがしだいに力を失い、死者の記憶が残るようになるなど世界規模の変化が起きた。当時の人々はあまりの変化に恐怖したが、やがてそれが世界が前進した証だと気づく。



▶人として蘇生したマキナとレムは、教室で永遠の眠りについた12名を発見する。



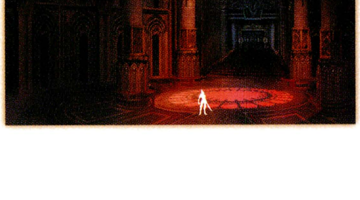
◀瀕死のクラスゼロ12名は、死の恐怖に怯えながら寄り添い、輪を作って未来を語り合っていた。



▲平和を取り戻した空には虹がかかり、朱きマント で作られた旗が灯火のごとくゆらめいていた。

世界から姿を消したルルサス軍

ルルサスによる殺戮は、魔導院のみならずオリエンス中で繰り広げられた。人々は終わりの刻"フィニス"が訪れたと理解し、抗うこともできず滅亡のときを迎えようとしていた。しかし、万魔殿に乗り込んだクラスゼロが、ルルサスのルシたる審判者を撃破すると、ルルサスは忽然と姿を消す。オリエンスは訪れるはずだった終焉から逃れたのである。



万魔殿 万象の間

クラスゼロのメンバーが、朱雀クリスタルの呼びかけを聞いたとされる場所。クリスタルそのものが万魔殿にあったわけではない。

ルルサスの戦士

ルルサスが送り込んだ無情なる戦士。ルシですら倒すほどの力をもち、すべての人間からファントマを刈り取ろうとしていた。



オリエンスの戦いの歴史は終わり、人によるあらたな歴史が始まる。

???

もし……

特典

(P.255を参照)

鴎歴891年(推定)

マキナ・クナギリ逝去

史実

真の章

映像



昇華したマキナとレムから12人の最期を聞くアレシア

真の章『六億の果てに見る世界』

クラスゼロと審判者が死闘を繰り広げていたころ、万魔殿の一角ではアレシア・アルラシアとティス、リーン・ジョーカーが会話を交わしていた。その会話によれば、世界はすでに6億回以上もの滅亡を繰り返してきたが、その末に今回の結末にたどり着いたのだという。



◀神のごとき力でマキナとレムを蘇生させたアレシア。クラスゼロ以外に初めての微笑みを見せるのだった。



▲今回の結末がいかに素晴らしいものだったかをアレシアに伝えるティス。



ルルサスの首魁

謎の仮面の人物

シドを審判者に選んだルルサスの首魁。彼はアレシアを見ると、ルルサスとともに去った。

世界大戦の終結とその後のオリエンス

鴎歴842年水の月(2月)12日、オリエンスの統一とクリスタルの奪取を目指すミリテス皇国は、朱雀領ルブルムへの侵攻を開始した。以来、約10ヵ月にわたり繰り広げられた世界大戦は、同年空の月(12月)6日の朱雀による皇国制圧と、翌7日のルルサス軍撃退をもって、完全に終結する。

世界大戦とルルサスの侵攻で世界の人口は激減し、各国の指導者も死亡あるいは消息不明となっていた。さらに終戦後、クリスタルはしだいに力を失い、クリスタルの力で築き上げられてきたオリエンスの文明は崩壊の一途をたどる。大戦が終結しても、世界の混乱は終わらなかったのだ。

そんな混迷のなか、天の恵みに目を向け土地を育て、自然と水と火を用い、人の力で生き抜くことを説いたのが、大戦を生き抜いた朱雀候補生マキナ・クナギリであった。マキナの存在は人々にとって希望の光となり、やがてオリエンスは人が紡ぐあらたな歴史を歩みはじめる。その歴史がいつまでも平和に続くのか、いつか歪みを生じるのか、それを決めるのもまた人であるのだろう。



▲クリスタルがなくても人の力で生き抜こうという思想は、人々の気持ちをひとつにまとめていった。



▲各国の復興では国民同士が協力。もはや朱雀も皇国も関係ないのだ。



▲クリスタルのかわりに風や大地からエネルギーを得る方法が模索された。

オリエンス戦史解題

繰り返される戦乱の歴史に隠された神々の思惑と世界の真実に迫る

世界を滅ぼそうとしていた謎の軍団ルルサスはクラスゼロの活躍によって退けられ、オリエンスは新たな歴史の一歩を踏み出した。だが、そもそもルルサスはなぜ現れ、クラスゼロは何のために戦っていたのだろうか。ここでは、物語の背景にある“ファブラ神話”と物語中に登場する“無名の書”の記述を読み解き、この世界に隠された真実へと迫る1つの解釈を記す。

6億を超えて繰り返されるオリエンスの歴史

伝承における“螺旋の内を巡る世界”というくだり(「無名の書」▶P.233)や、ケイトが感じていた前世の記憶のようなもの(「デジャヴでは会話までわからない」▶P.225)を考えると、本書で解説してきたオリエンスの歴史が“何度も繰り返されているものなのでは？”という疑問が浮かんでくるだろう。この疑問に対する答えはアレシアがほのめかしており、似たような歴史はすでに6億10万4972回も繰り返しているというのだ(「真の章」▶P.237)。しかし、アレシアはその理由までは語っていない。なぜ歴史は繰り返されていたのか、そして繰り返される歴史のなかでクラスゼロはどんな役割を担っていたのか、それを推察していこう。



◀クイーンがアカシャの書を読めたのは、この歴史における前世でアカシャの書の設置を手伝ったからとされる。かすかに記憶が残っているのだろうか。

無名の書に記された神話と2人の御霊(みたま)の試み

歴史が繰り返される理由を知るカギは、物語中に登場する“無名の書”にある。無名の書は伝承を記した謎の書物とされているが(「無名の書」▶P.233)、その本質は神話の意志を伝えるものと考えられる。以下に無名の書の4章4節を紹介するので、まずは一読してほしい。文中のパルス、リンゼとは神話上の神であり、この神に連なる“御霊”という存在が、無限の螺旋——つまり繰り返す歴史のなかで、“不可視世界の扉”を完全に開くための“試み”をしていることが示唆されている。不可視世界には人を造った神・エトロがいるとされるが、御霊がその扉を開こうとする理由は不明である。

御霊の“試み”とは、パルスに連なりし御霊であるアレシア・アルラシアと、リンゼに連なりし御霊である謎の仮面の人物による右図のようなアプローチのことだろう。そのためにクリスタルやルルサス、クラスゼロも生み出されたと推察される。

無名の書　4章4節

無限の螺旋の中の輪のうちに、
ふたつの御座あり。
ひとつはパルスに連なりし御霊が座り、
ひとつはリンゼに連なりし御霊が座る。

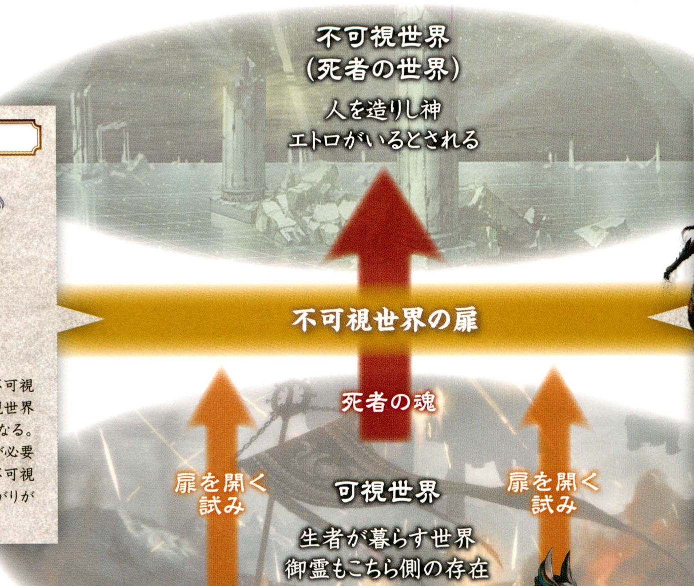
ひとりは大地を血に染め不可視世界の扉を開かんとし、
ひとりは育んだ魂が不可視世界の扉を開くことを望んでいる。
ふたつの御霊は契約の元、
涅槃寂静のごとき可能性に挑み続ける。
いつまでも、いつまでも、その身が滅び消えるまで……。

クリスタルとルルサスの存在意義

クリスタルはアレシアに造られた存在と思われ、不可視世界の扉を開く人の魂——“アギト”を育成する舞台を作るために、人々に文明を与えて戦乱を招いたと考えられる。また、クリスタルは人をルシに変えるが、それはルシの絶大な力によってクリスタルを守るとともに、御霊の思うように歴史を修正するためだろう。国家の興亡や大戦に必ずといっていいほどルシが絡んでいることが、その証ではないだろうか。

一方のルルサスは謎の仮面の人物によって生み出され、戦乱が終わり魂の成長が飽和した世界に最後の審判——“フィニスの刻”を与えることが役目と思われる。最後の審判においてルルサス軍は世界全土へと侵攻し、ルルサスのルシ“審判者”は世界にアギトが生まれたか否かの裁定を下す。その過程でアギトが生まれて扉が開けばよし、開かなければすべての生命を滅ぼし、また最初から歴史を繰り返しているのだろう。

神話における世界の構造と御霊の試み



軍神



死者の魂は扉を抜けて不可視世界へと向かい、不可視世界へ入ると蘇生はできなくなる。軍神の召喚には人の命が必要であることから、軍神と不可視世界には何らかのつながりがあると考えられている。

朱雀の闇



死者の魂、ファントマを吸収して成長する朱雀の闇は、魔法研究の末に突如発生した謎の多い存在。その内部には死者や軍神が巣くっており、やはり不可視世界とのつながりが疑われる。

パルスに連なりし御霊
アレシア・アルラシアの試み



クリスタルを生み出し、
人々に文明と争いを与えて、
そのなかで人の魂を育む。
強く煌めく人の魂が
エトロから迎え入れられることで
不可視世界の扉が開かれるのを望む。

アレシアの試みはクリスタルを用いて世界を管理し、不可視世界の扉を開くアギトになりうる魂を育てること。その育てていた魂とは、“私の子供”と呼んでいたエースたちクラスゼロの12人と考えられる。鴎歴842年の大戦において、アレシアは12人の魂を自分の手元で蘇生しつづけ、意図しないタイミングで不可視世界へ送られることを避けていた（「あなたたちは死なないわ」▶P.221）。しかし、ルルサスが現れてからは12人の魂を蘇生するのをやめ、審判者と命をかけて戦うように仕向けている。つまり、アレシアは魂を十分に育てたら審判者と戦わせ、アギトになれるかどうかを試し、失敗した場合には歴史をリセット。もう一度、魂を育て直していたということだろう。



▲アギトになりうる魂は“人”でなければいけないとアレシアは考えていた。意志を奪われた“ルシ”ではアギトになれないのだろうか。

リンゼに連なりし御霊
謎の仮面の人物の試み



ルルサスを生み出し、
人の魂が審判に屈したときには、
大地を血に染め人を滅ぼす。
すべての人の魂を一斉に
不可視世界へと送ることで
扉をこじ開けようと試みる。

そもそも不可視世界とは死者の世界と言われており、可視世界で生物が死ぬと、その魂はわずかに扉を開けて不可視世界へと向かっていると考えられる。ならば、大量の魂を不可視世界へと向かわせれば扉が大きく開くのでは、と謎の仮面の人物は考えたのではないだろうか。そこで、ひとまずはアレシアに協力して人の魂が育つのを待ち、その魂が扉を開くアギトになりうるかを裁定するべく審判者をあてがう。そして、人の魂が審判者に敗れた場合には、生命を滅ぼし有象無象の魂を不可視世界へと向かわせていたのだろう。しかし、6億を超える歴史においてアギトが生まれたことはなく、無数の魂が不可視世界へ送られても扉が完全に開くことは一度としてなかったようだ。



▲審判者は謎の仮面の人物が選んだルルサスのルシ。今回の歴史では強い魂を持っていた皇国元帥シドが、その役を強制的に担わされていた。

アギトになりうるクラスゼロの魂

アレシアはアギトになりうる魂には、いくつかの要素が必要と考えていたようだ。以下に示す無名の書の最終節では、その要素を持つものは最初はひとつだったが、いつしか十と六の座に増え、最後には十と二の座になったと示唆されている。これは幾度もの試みを経て、アレシアが必要な要素と不要な要素を分けた結果であり、最後に残った十と二の座こそがアレシアが育てていたエースたち12人、クラスゼロの魂のことなのだろう。さらに、これらの魂は“輪が廻る”、つまり生まれ変わりのたびに強くなることも示唆されている。なお、最終節からはほかにも右下のような内容が推測できる。



無名の書　最終節

螺旋の中で輪は廻る。
光の中の煌めきは、廻り巡り煌めきを増す。
しかし小さな螺旋はいつしか崩れながら輝きを戻し、
大きな螺旋の輪となって再び廻り続ける。

ひとつの螺旋の中に、不変に遠いながらも近しい座が現れる。
始めはひとつの座であった、まばたきに等しい永きを刻み、
十と六の座となり、最後は十と二の座となり、輪は廻り続けた。

一の座は受け取る力、
二の座は優しき力、
三の座は知の力を持ち、
四の座は勇敢なる力、
五の座は純真なる力、
六の座は執着する力を、
七の座は認識する力を持ち、
八の座は冷静なる力、
九の座は行動する力を示し、
十の座は無知なる力に、
十一の座は賢き力を、
十二の座は決断する力を示した。
失われた座には、恐れと愛と苦しみと老いがあった。

座するものは、生々流転する中で
神変する魂もつと御霊が見つけしもの

それは扉を開くため、
自ら開こうとせし御霊と、
開かせようとする御霊。

神変する魂は、輪が廻るほどに強い煌めきとなってゆく。
しかしながら、輪が廻るほどにひとつひとつ欠片を落とす。
落とした欠片が、十と二になりし時、魂は輪から溢れ、
意思無き終わりを迎えし時、
大きな輪も崩れ識なる底に沈みゆく。

そして新たな輪は廻り始める。

しかし、無限の果て螺旋より溢れし時が生まれる。
扉は開かねど、十と二の座に失われた二つの座が、
人ならざるものから、人の意志として欠片を与え、
失われていた欠片は輪の循環に戻り、
エトロの微笑みをもって廻り始める。
ひとりの御霊は、それを受け取り、
座を手放し、新たな旅路についた。
残された煌めきは、初めての輪を作り廻り始める。
それは悲しき輪か、微笑みの輪か、それとも……。

扉を開くために育てられた十と二の座

勇敢さや賢明さといった座を象徴する要素は、人が多かれ少なかれ備えている要素だ。アレシアは扉を開くにはこれらすべての要素が必要と考えたが、最終的にそのうちの12個を育てあげ、その魂の結晶であるファントマを用いて扉を開こうとしたと思われる。

不要であると切り捨てられた4つの座

失われた座として挙げられている恐れ、愛、苦しみ、老いは、アレシアが扉を開ける存在にとって不要であると切り捨てた要素。それらは今回の歴史において、マキナ、レム、ジョーカー、ティスを指すものと思われる。このなかでも、初期に捨てられたティスは特別な魂と化しているのか、歴史を繰り返しても過去の歴史の記憶を持ちつづけているようだ。そしてジョーカーもまた、どの歴史においてもティスと出会い、ともに行動しているように思われる。



◀ティスの名は数字の10を意味する。もとはエースたちと同等の存在だったことを裏付けるものだろう。

無限の果てに訪れた螺旋の終わり

アレシアが育てた魂は今回も審判者に敗れ、再び歴史はやり直されるかと思われた。しかし“失われた二つの座”であるマキナとレムが、“人ならざるもの”、つまりルシの力で審判者を討つ手助けをしたのだ。これは6億の歴史のなかで初めての結末だったようだ。



◀意志なきルシが、自らの意志で人を助けた。そのことが御霊であるアレシアの考えをも変えたのだろうか。



御霊は去り、人は新たな歴史を紡ぐ

クラスゼロが審判者を退けても、不可視世界の扉は開かなかった。アレシアは機械的に歴史をやり直そうとしていたが、ティスとジョーカーから人々とクリスタルの想いを受け取り、マキナとレムからクラスゼロの最期を聞いたことで、世界を人の手にゆだねることを決める。それは人の意志がアレシアの想像を超えたせいもあったのだろうか。かくして世界は無限の螺旋から解き放たれた。

アレシアが去ると、しだいにクリスタルの力は失われた。クリスタルに頼って生きてきた人々は悲嘆にくれたが、そこに自然の力に目を向けようと訴える青年が現れる。やがて青年——マキナは人々の指導者となり、世界を新たな歴史へと導いていく。こうして歴史を紡ぎはじめた人々であったが、彼らにエースたち12人の記憶は残っていない。しかし、アレシアから12人の記憶を託されたマキナとレムは、決してクラスゼロのことを忘れはしないだろう。



◀ティスは長い年月を生きる4つのクリスタルの想いも集め、アレシアを説得しようとしていた。



▶指導者を失った4大国は争うことをやめ、人の力であらたな歴史を作ろうと協力しあった。

死者の記憶が消されていた理由とは

オリエンスでは死者にまつわる記憶は生者から消されていた。エースたち12人の記憶が人々に残っていないのも、このためだ。人々はこのことを、生者が死者の記憶にとらわれないようにクリスタルが消してくれているのだと考えていたが、本当にそうなのだろうか。

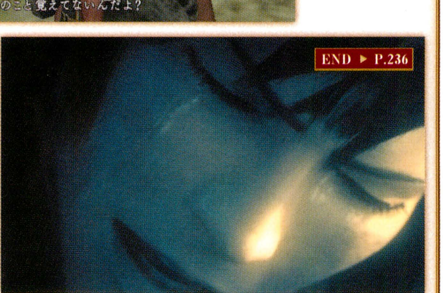
物語中でも何度か示唆されるが、"殺した人の記憶が残らず、人を殺すことに恐れを感じないから、戦争は続く"、これこそが目的ではないだろうか。かつてのオリエンス大戦後に結ばれた世界協定、パクス・コーデックスにおいて、ルシの国境侵犯は禁じても軍事力そのものを縮小するという文面はなかった。それも軍事力や戦争に対して、恐れを抱いていなかったせいと考えれば、合点がいく。



◀マキナやレムは死者の記憶が消えることを恐れていたが、それはオリエンスでは稀な考え方だった。



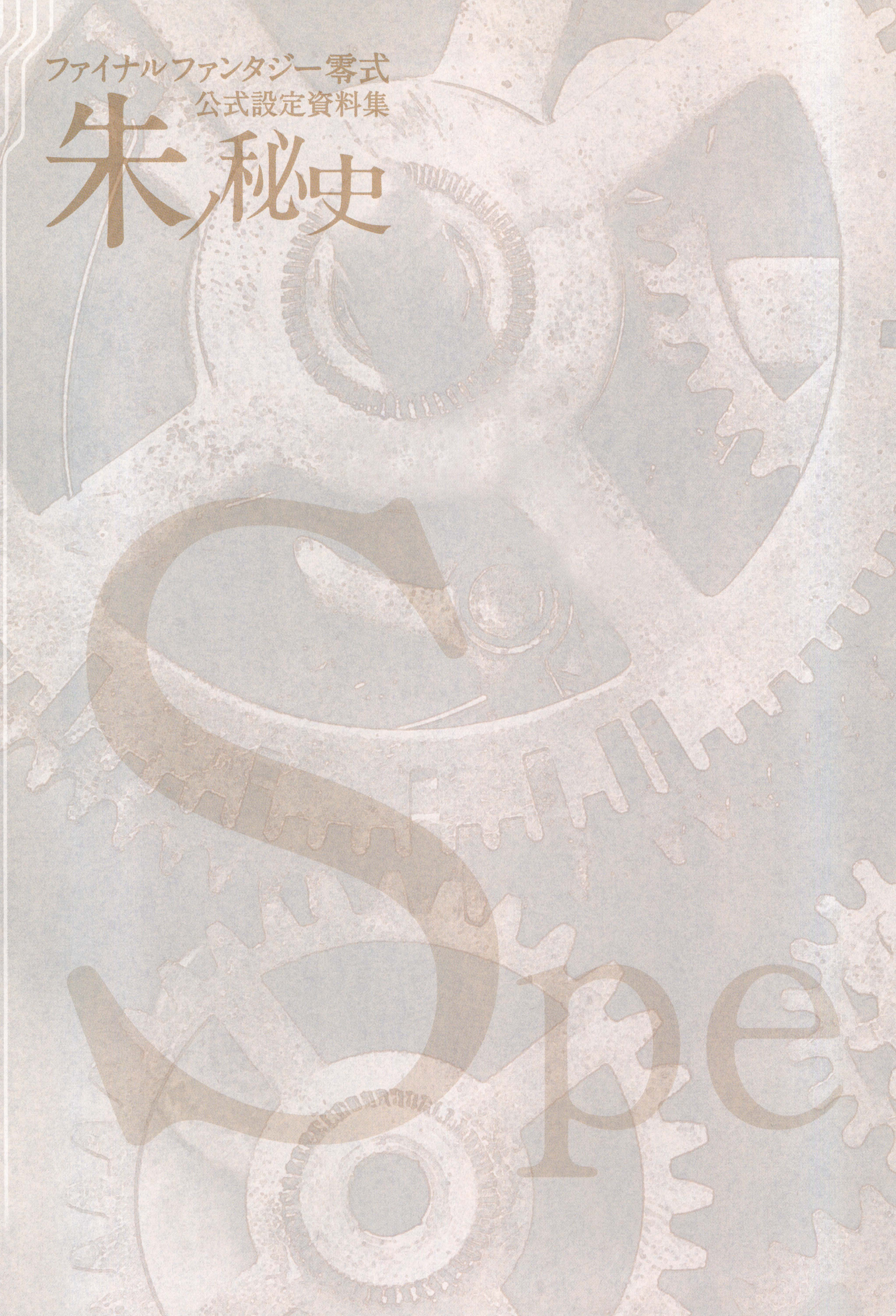
◀アレシアは人の死をやや軽んじていた。死は魂の成長に不要とし、記憶から消していたのかもしれない。



▶大切な友の死を実感し涙したマキナだからこそ、軍事力を廃して世界を復興へと導けたのだろう。

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集

朱ノ秘史



Special スペシャル

『零式』ユーザーのプレイ記録の集計結果を発表するオリエンス国勢調査と、ディレクター田畑氏へのインタビューを掲載。『零式』のさまざまな秘密に迫る！

cial

SQUARE ENIX MEMBERS 出張版

オリエンス国勢調査



ユーザーデータの集計結果を発表!

スクウェア・エニックス メンバーズに寄せられた『零式』のゲームプレイ状況のデータを7項目にわたって大調査クポ！ ディレクター田畑氏のコメントとともに、オリエンスの流行がいま明かされるクポ～!?

データ集計期間について

P.244～P.248までの調査については、2011年12月27日～2012年1月5日までに実施された「零号作戦 その3」にてデータを集計(延べデータ数は約105,000件)。P.249の調査については、『零式』の発売日である2011年10月27日～2012年1月24日までに登録されたデータ、約170,000件をもとに集計している。

もっとも戦いに駆り出された者とは

キャラクター別 使用回数ランキング



いちばん戦いで頼りにされたクラスゼロのメンバーは誰だったクポ? それを知るために、ミッションへの出撃回数ランキングを作ったクポ～。なお、バトルに参加したかどうかではなく、出撃メンバーに加えられた回数を集計しているクポ。

順位	キャラクター	回数
1	デュース	9,479,189回
2	レム	8,735,547回
3	エース	7,727,689回
4	ケイト	6,622,595回
5	セブン	6,552,397回
6	キング	6,520,709回
7	クイーン	6,507,783回
8	サイス	6,478,163回
9	トレイ	6,349,424回
10	ナイン	6,022,075回
11	シンク	5,835,188回
12	ジャック	5,561,132回
13	エイト	5,482,905回
14	マキナ	4,870,621回

分析 サポートキャラクターが上位にランクイン!

仲間のサポートを得意とするデュースとレムがワンツーフィニッシュ。デュースは通常攻撃の強さ、レムは魔法攻撃の強さという魅力もあるが、回復役としてミッションに参加させることが多いのも理由と推測される。最下位のマキナは、途中で離脱することを考えると、この順位も仕方なし?



▲やや動きにクセのあるキャラクターながら健闘したセブン。遠近両方を攻撃できる点が理由か。

Director's Eye

使いやすいか、使いやすくないかでいうと、デュースは決して1位になるキャラクターではないと思うので、プレイヤーのみなさんの愛情を感じますね(笑)。個人的な予想としては最初に操作することもあってエースが1位、操作が独特なセブンやサイスはもう少し下かなと思ってました。逆にエイトは予想外に低いという印象です。

最強の頂にたどりついた者の数とは

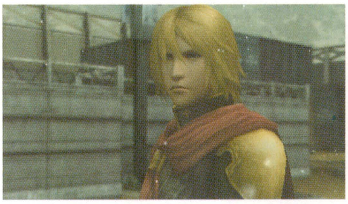
キャラクター別 Lv99到達者数ランキング

これは、各キャラクターをLv99まで育てたプレイヤーが何人いるかを比較したランキング、クポ！　Lv99に到達するには膨大な時間が必要になるから、プレイヤーがもっとも長い時間遊んでいたキャラクターとも言えるクポ～。

順位	キャラクター	人数
1	レム	4,294人
2	エース	3,786人
3	ケイト	2,851人
4	デュース	2,823人
5	キング	2,555人
6	セブン	2,061人
7	サイス	2,048人
8	ジャック	1,871人
9	クイーン	1,859人
10	エイト	1,764人
11	マキナ	1,728人
12	ナイン	1,539人
13	トレイ	1,528人
14	シンク	1,396人

分析 遠距離から攻撃できるキャラクターが人気か

Lv99まで育てるからには、そのキャラクターで強敵の撃破やアギトの塔の制覇を目指すのが目的。そう考えると、操作キャラクターとしての使いやすさや強さのランキングとも考えられる。レムやエースをはじめ、遠距離から攻撃できるキャラクターほど、プレイヤーには人気だったようだ。



▲遠距離攻撃が可能ながら、ふるわなかったトレイ。連射が効かない点が影響したと思われる。

Director's Eye

レム、エース、ケイトあたりは納得だけど、こっちの結果だとマキナが最下位じゃなくなるんだ（笑）。使いやすさでいうとデュース、セブン、サイスよりは、エイト、クイーン、ナインのほうがいいとは思うんだけど……このあたりは意外です。それにしても、レムは思った以上に愛されてますね。あとシンクは可哀相だなぁ。

追加調査 みんなのいちばん好きなキャラクターは？

「0組のメンバーのなかで、あなたがいちばん好きなキャラクターを教えて下さい」集計結果

順位	キャラクター
1	エース
2	ナイン
3	ジャック
4	キング
5	レム

弊社より刊行中の『ファイナルファンタジー零式 アルティマニア』のアンケートハガキより、「いちばん好きなクラスゼロのキャラクター」を集計。こちらは使いやすさや強さだけではない、ファン心理も加味されたランキングになると考えられる。結果は左のとおりで、使用回数やLv99到達者数のランキングではいまひとつだったナインとジャックが、それぞれ2位と3位まで浮上。性能の好みと外見・性格の好みは別……そんなプレイヤーの思いが感じとれるかのような結果だ。



◀男らしいナインとキング、重要な場面で男を見せたジャック。彼らは女性プレイヤーからの支持も大きい。



▶女性キャラクターのなかでは1位となったレム。病を押して健気に戦う姿に心を打たれたプレイヤーも多い？

もっとも喚び出された異界の獣とは

軍神使用回数ランキング

ミッション開始時に、各軍神がどのぐらいセットされたか、その回数をまとめたクポ! 軍神はピンチのときに一発逆転を狙って使うことが多いクポ。つまり、上位の軍神ほどプレイヤーから頼りにされている軍神と考えられるクポ〜。

順位	軍神	使用回数
1	オーディン(オーディン級)	360,763回
2	シヴァ(シヴァ級)	335,436回
3	イフリート(イフリート級)	302,688回
4	バハムート改(バハムート級)	254,347回
5	バハムート(バハムート級)	203,537回
6	アスタロト(ディアボロス級)	71,239回
7	ファイアブランド(イフリート級)	61,149回
8	ディアボロス(ディアボロス級)	52,204回
9	グリームニル(オーディン級)	49,615回
10	マメ=シヴァ(シヴァ級)	49,512回
11	ゴーレム(ゴーレム級)	46,355回
12	シャンカラ(シヴァ級)	35,678回
13	ルビカンテ(イフリート級)	29,456回
14	カラミティ(イフリート級)	27,213回
15	バルベリト(ディアボロス級)	14,574回
16	マメ=ゴーレム(ゴーレム級)	13,737回
17	ギガース(ゴーレム級)	8,437回
18	ヴァルカン(イフリート級)	7,879回
19	オーガ(ゴーレム級)	5,719回
20	トロル(ゴーレム級)	4,809回
21	イグニス(イフリート級)	4,401回
22	ティターン(ゴーレム級)	2,924回

集計番外編

イベントで召喚される軍神の使用回数は?

軍神	使用回数
特殊軍神オーディン	178,423回
バハムート零式	94,963回

分析 軍神の人気は上位5位に集中

上位5体の使用回数が、6位以下の約3倍をマークするという圧倒的な記録。強敵や多数の敵を一気に倒すために軍神を使うプレイヤーが多いせいか、攻撃力に秀でるオーディンやイフリートが上位に入賞した。2位のシヴァは性能だけでなく、ビジュアル面の人気にも押された結果だろう。



▲オーディンは、第一章で必ず召喚する「特殊軍神オーディン」を含まずとも、堂々の1位に入賞。

Director's Eye

この1、2、3位は、予想通りの結果です。ゴーレムはややディフェンシブすぎたかなと思ってはいましたが、ここまで使われていないとは……これはゴーレムに悪いことをしたな。予想と違うのは、解放が大変なマメ=シヴァやバハムート改が健闘している点ですかね。扱いが難しいディアボロスがゴーレムより上位なのも意外でした。

追加調査 どの"級"がもっとも呼び出された?

順位	級	使用回数
1	バハムート級	457,884回
2	イフリート級	432,786回
3	シヴァ級	420,626回
4	オーディン級	410,378回
5	ディアボロス級	138,017回
6	ゴーレム級	81,981回

上記の結果を軍神の"級"ごとに合計したのが左のランキング。"級"になると召喚獣の象徴とも言えるバハムート級が1位に輝いた。上記のランキングでも4位と5位に入っているため、納得の結果と言えるだろう。また、1〜4位と5位6位には大差がついており、ゴーレム級にいたっては、ほかの級より1ケタ少ない結果となってしまった。



◀強力な攻撃を複数もつバハムート級。特に「メガフレア」や「ギガフレア」は強敵に対して非常に効果的だ。

もっとも命を絶たれたものとは

エネミー撃破数ランキング

プレイヤーに撃破された数がもっとも多いエネミーは何だったのかを調査したクポ。単純に撃破数だけを合計していくと登場回数の多いエネミーが上位になりそう……と思ったけど、ちょっと偏った結果になったクポ!

順位	エネミー	撃破数
1	フレイムプリン	400,966,483体
2	イビルアイ	190,129,146体
3	皇国兵	181,725,549体
4	ハンドレッグ	67,422,635体
5	ボム	66,129,978体
6	アクアプリン	49,071,532体
7	強化兵	40,003,067体
8	レッサークァール	28,236,923体
9	サンダーボム	16,707,386体
10	対人ロケット砲兵	16,002,951体
11	キャッパワイヤ	15,176,761体
12	アンクヘッグ	12,867,446体
13	蒼龍兵	12,760,488体
14	ダークアイ	12,317,968体
15	軍用クァール	11,921,274体

集計番外編

エネミーとプレイヤーの倒れた総数を比較!

エネミー撃破数の累計	1,279,481,706体
プレイヤー戦闘不能数の累計	30,039,816回
クラスゼロが1人倒れるまでに倒したエネミーの数	約43体

集計番外編

ミリテス皇国の総被害状況を算出!

皇国総損害人数	299,063,934人
魔導アーマー損害数	54,998,525台

分析 特定ミッションで倒されつづけた2体

1位のフレイムプリンはとあるミッションでひたすら倒される対象となっており、同じ場所にいるイビルアイが巻き込まれるように2位に入賞。 レベル上げやSPPを稼ぐためにひたすら倒された敵たち、それが浮き彫りになった結果だ。3位の皇国兵は登場回数も多く、納得の順位だろう。



▲まさかの4億体超えを達成したフレイムプリン。キルサイトの狙いやすさも影響したか。

Director's Eye

これもう、ダントツじゃないですか(笑)。なんとなく理由は分かっていますけど……ちょっと反省点ですね。全体的にはフィールドでエンカウントする敵が、レベル上げのために倒されたという感じかな。あと、「クラスゼロ1回戦闘不能につき43体撃破」っていうのを見ると、やっぱりけっこう戦闘不能になってるんだな、と思います。

追加調査 撃破数の少ないエネミーは?

順位	エネミー	撃破数
1	朱雀の闇	43体
2	スペースモルボル	7,662体
3	花サボテンダー	8,730体
4	シンリュウ・ホシヒメ	22,183体
5	サボテンダー	36,162体

もっとも撃破数の少なかったエネミー、つまり上記ランキングの下位5体を紹介。こちらでは、朱雀の闇がぶっちぎりの少なさを記録。1人のプレイヤーが1体ずつしか倒さなかったと仮定すると、集計人数の0.04%しか倒していないことになる。ちなみにシンリュウ・ホシヒメの撃破数はバハムート零式を使わずに倒した数となっている。



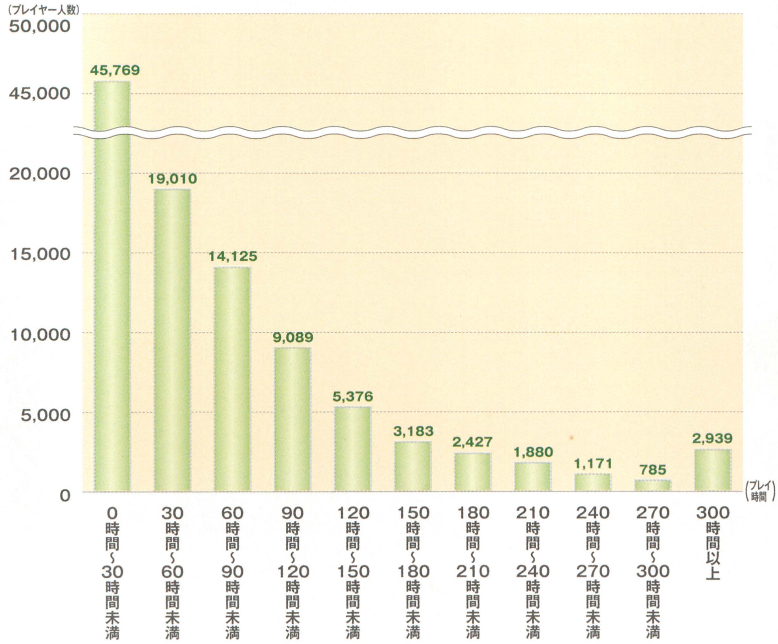
◀朱雀の闇は、味方が倒された直後にしか攻撃チャンスがなく、ダメージを与えることもままならない強敵だ。

戦いつづける者たちの軌跡とは

総プレイ時間分布



プレイヤーたちがどれだけ『零式』の世界に浸りつづけたのかを示す、総プレイ時間の記録をグラフの形にまとめてみたクポ。0～300時間未満までを30時間刻みで10分割して、さらに300時間以上プレイした猛者の数も掲載したクポ～。



分析 1周クリアまでのプレイヤーが多数派!?

0～60時間付近の多さは、1周目クリアまでプレイした人数が多いことが理由だろう。一方で300時間以上の人数も多く、単純計算で発売日から毎日4時間以上はプレイしていることになる。クリア後もコンプリートや強敵撃破を目指して遊びつづける、熱心なプレイヤーが多いようだ。



Director's Eye

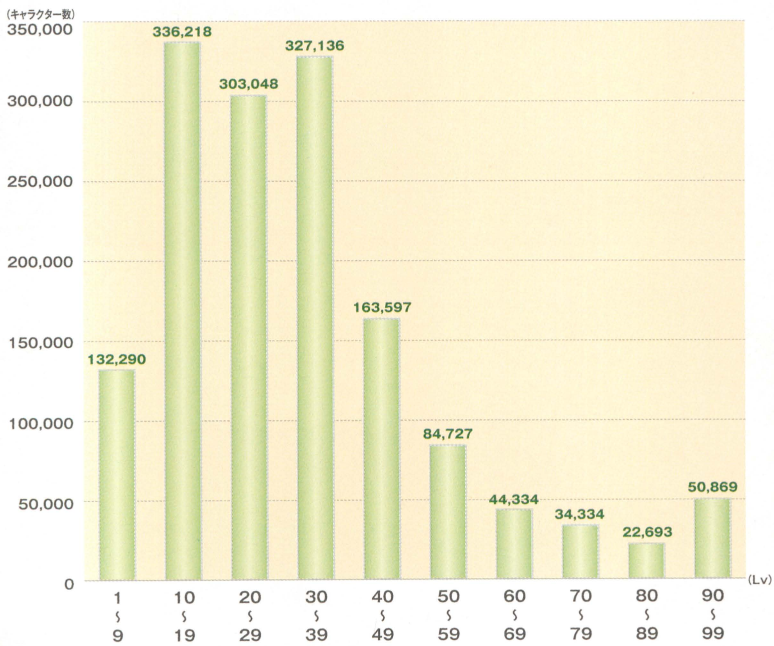
けっこう30時間未満の方も多いんですね。クリア前にやめてしまう方も多いのかな。逆に300時間以上遊んでくれている方も多いのは、嬉しいところです。ただ、1000時間を超えてる方もいるとのことで、ちょっと睡眠時間が心配になっちゃいますね(笑)。

候補生の平均的なレベル帯とは

全キャラクター合計レベル分布



レベルを10ごとに区切って、各レベル帯のキャラクター数を全キャラクターぶん合計した結果をグラフにしたクポ。これを見ると、プレイヤーが平均的にどのぐらいまでキャラクターのLvを上げているかがわかってくるクポ!



分析 最高レベルまで育てるプレイヤーも多数!

1周目のクリアレベルである、30前後が多くなるという結果に。レベルが高くなるほど数も減るかと思いきや、90～99でグンと盛り返している点に注目。Lv99だけでみても3万以上のキャラクターが到達しており、最高レベルまで遊びつくすプレイヤーも多かったことがうかがえる。



Director's Eye

大体、Lv20～30ぐらいが多くなると思ってたんで、そこは予想どおりです。それでも、グラフから見て2周以上遊んでくれている人も多いみたいだし、Lv99まで遊ぶ人がこんなにいるとは思ってなかったです。本当に時間をかけて遊んでくれているんですね。

すべてを手に入れた者の数とは

各種コンプリート達成者数



ゲーム中のロード画面に表示される魔法、軍神、イベント、ルシの輝石、依頼の解放数……ここでは、それらをコンプリートしたプレイヤーの人数を発表するクポ。コンプリートするのはものすごく大変だけど、何人が達成できたクポ〜?

魔法解放100%

1017人（集計人数全体の約0.60%）

分析 条件の厳しい一部の魔法が原因か

この達成人数の少なさは、「マルチプレイでSPPを50万ポイントためる」という難しい解放条件をもつ「アルテマ」の影響だろう。なお、魔法にはマルチプレイで条件を満たすと使用可能になる特殊なものもあるが、それらは解放数には含まれない。

軍神解放100%

7862人（集計人数全体の約4.62%）

分析 高難易度のミッションをクリアすれば達成可能

軍神はミッションやS.O.をクリアしていけば解放される。一部、難易度「困難」でミッションをクリアすることが条件のものもあるが、レベルを上げたりマルチプレイを活用すれば、不可能ではない。達成人数が多いのも、そうした理由からだろう。

イベント解放100%

2972人（集計人数全体の約1.75%）

分析 全イベントを見るには計画的な行動が必要

コンプリートするには、「朱の目録 歴史ノ記録」にある「映像」と「特典」をすべて埋める必要がある。難所はエミナとのイベントだろう。渡すアイテムや透視魔法の強化具合で内容が変化するため、全パターンを見るには計画的な行動が必要になるのだ。

ルシの輝石100%

2819人（集計人数全体の約1.66%）

分析 アギトの塔にあるタギスの輝石が鬼門

ルシの輝石のほとんどは、比較的簡単に入手できる。しかし、アギトの塔の途中に落ちている「タギスの輝石」は別格で、到達するには強力な魔物を合計300体も撃破する必要があるのだ。この条件が達成人数を下げている理由と言えるだろう。

依頼達成100%

981人（集計人数全体の約0.58%）

分析 マルチプレイ関連と高難度依頼が影響か

アギトの塔の最上階直前まで登る必要があったり、レッサーロプロスを99体も倒す必要があったりと、依頼は難易度が高い。さらにマルチプレイでほかの人に乱入してもらったり、SPPをためたりする必要もあり、達成人数の少なさも納得だ。



Director's Eye

魔法と依頼は集計人数全体の1%にも満たないんですね。軍神解放100%よりは、イベント解放100%のほうが多いかなと思っていたので、そこは意外です。依頼達成100%がいちばん少ないというのは、やっぱりマルチプレイが絡むからでしょうか。達成のご褒美も特に用意してないので、あまりコンプリートを狙う人もいないだろう、という考えでしたが、これはちょっと厳しくしすぎたかもしれませんね。

追加調査 ロード画面に表示されるさまざまな最高記録を発表!



記録	結果
最多チョコボ捕獲数	4,708体
最多チョコボ繁殖数	4,549体

繁殖は手間がかからないため、上記の記録は不思議ではない。しかしフィールド上を逃げ回るチョコボを4708体もつかまえたプレイヤーがいるというのは驚きの結果だ。

記録	結果
最多装備回数の魔法	ケアル
最少装備回数の魔法	ウォール

「ケアル」が最多は納得の結果。防御魔法は1つしか装備できないため、必然的にほかの防御魔法の順位が下がり、使いどころの難しい「ウォール」が最少となったと思われる。

記録	結果
最多クリア済ミッション数	1,476回
最多乱入回数	1,158回

長時間プレイすればミッションクリア回数が増えるのは不思議ではないが、乱入回数は積極的にマルチプレイに参加した証。1000回以上というのは、称賛に値する回数だ。

SQUARE ENIX. MEMBERS SINCE 2005

スクウェア・エニックスメンバーズ とは

スクウェア・エニックスのゲーム情報が集まるコミュニティサイト。同じゲームを遊んでいる友達との交流を楽しもう! 『ファイナルファンタジー零式』のプレイ状況をアップロードできるほか、ゲーム中のアイテムを獲得できるチャンスも!? 詳しくは下記URLをチェックしよう!

URL http://member.square-enix.com/jp/

『零式』ディレクターインタビュー



田畑 端 HAJIME TABATA

『零式』の開発全般を取りしきるディレクター。作品全体のコンセプトやごく初期のプロットを手がけているほか、ゲームデザイン全般にもたずさわっている。

ゲーム発売から時間を経た今だからこそ話せる物語の秘密、そして『零式』という作品がこれからどう成長していくのか。気になる疑問の数々を、ディレクターの田畑氏にぶつけてみた。

『零式』の構想をあらためて問う

――まず、複数国家の戦争を舞台に選んだ理由をお聞かせください。

戦いを生き抜いていく、歴史物のゲームにしたいというのが最大の理由ですね。当初、携帯電話向けに開発していたときには、現実の時間とゲームの進行がリンクするシステムを考えていました。そのときから年表があって、現実時間にそって歴史が進んで、戦争や出来事をプレイヤーみんなが共有していく感じだったんですね。プラットフォームがPSPに変わったときも、その歴史を遊ぶというコンセプトは変えたくなかったんです。

――では物語を群像劇にした理由は？

1人の主人公を掘り下げて、その視点から世界を見るような物語だと、あんまり歴史を遊んでいるという感覚を得られないと思ったんです。それよりも、歴史そのものを物語の中心にして、その歴史の中で生きている複数のキャラクターをプレイヤーが操作していくという、今のスタイルがいいなと。結果的に物語も、複数のキャラクターが織りなす群像劇になったという具合ですね。

――『零式』の制作にあたって参考にされた映像作品などはありますか？

僕は「映像の世紀(※1)」というNHKのドキュメンタリーが大好きで、最初に作品のイメージを共有するためのツールとして、スタッフのみんなにも見てもらいました。その番組のテーマ曲が、まためちゃめちゃカッコよくて、「パリは燃えているか(※2)」っていう曲なんですが、BUMPさん(BUMP OF CHICKEN ※3)に作品のイメージを伝えるときの参考にしましたね。

――物語面で参考にされた作品はありますか？

携帯電話用に開発していたときは、最終的に神に挑んでいくという物語だったので、シナリオライターとそういったマンガやアニメを参考にした部分もありました。ただ、PSPに移行したときに実在感のある歴史に方向性を変えたので、もう参考にした部分は残ってないと思いますよ(笑)。ストーリーそのものというよりは空気感や手触りといったところで、戦争物の映画やドラマは参考にしています。

――14人の主人公はどのように性格づけをしていったのでしょうか？

まず、野村が描いたキャラクターイラストを見てイメージできる基本的な性格を並べていって、それから各々の特徴がより濃く出るように互いの距離を離していくといいますか。14人のなかで似たようなキャラクターが出ないように、特徴をつけていきました。

――初期の構想と完成後で、性格の変化が大きかったキャラクターはいましたか？

ナインがああいった「コラァ」みたいな口調になるとは思っていませんでしたね。やっぱり、性格とか雰囲気の決定打になるのは、声優さんが入れてくれたボイスなんですよね。キャラクターが大きな売りの要素でもあるため、普通にしゃべっているだけではパンチがないなっていうことで、ボイスを収録している現場で性格づけもだんだん変わっていくんです。あとで収録した結果を聞くと、ジャックが「りょうか～い」ってゆるく言ってたりして(笑)。ナインとジャックとシンクは、初期のイメージからすると「あれ、こんなやつだったっけ」という感じ(笑)。初期の設定を超えて出来上

がったキャラクターですね。

——武器が変わったキャラクターというのは？

武器の変更はありませんでしたが、デュースは最初は笛を吹いて戦うイメージが難しくて、いっそ笛で叩かせようと思ったときもありました。実際、至近距離に敵がいたら笛で叩いてもおかしくはないので、「叩く」というアクションを入れていたこともあったんですよ。でも、テストプレイをしてみるとみんなが叩いてばかりで、笛の意味が薄かったんです。結果的に「叩く」はなくし、バトルチームが頑張って今の形に練り上げました。あとは、モーションでいうとエースも難産だった記憶があります。

——今のモーションはカッコいいですよね。

最初はここまでカッコよくなかったような気がします……(笑)。戦場で指に挟んだカードをピッと投げていても、なんかこいつ変だなって(笑)。最初はテスト段階ということもあり、アニメーションスタッフも思い切らず、控えめにアクションをつけているので、しょぼく見える場合があるんですよね。作り込んでいくうちに、動きに恥じらいもなくなり、一線を超えはじめて、「おお、カッコいい！」というところに行き着くんですよ。演出の程度も同じで、たとえばシンクがスカートを直したりする仕草(※4)も、最初は動作が小さかったんですが、「これじゃ全然気付かないよ」って話をしたら、次に見たときは思いっきり動いていて(笑)。逆に「これ、大丈夫か？」って思うぐらいでした。

作中で明かされなかった物語の謎に迫る

——まず無名の書に記述されている(P.240)、エースたち主人公の「十と六の座」という設定ができた経緯を教えてください。

ゲーム上にハッキリ提示したのは、開発の終盤です。もちろんキャラクターの役割や性格は序盤のうちに決まっているんですが、その背景を明確にする予定はありませんでした。ただ、開発の終盤で、もう少し主人公たちの運命であるとか、ファブラ神話的な要素を表に出した方が良いという気持ちになって、シナリオライターに詰めてもらった結果、ああいう表現になりました。

——十と六の座は最初はひとつであったという記述は、もともとひとりの人間だったという意味でしょうか？

解釈を一元的に決めるわけではありませんが、それはひとりだったということではなく、それらすべてを持ち合わせた存在がアギトになれるということだと僕は考えています。アギトを作ろうとしていたアレシアが、アギトに必要な要素を求めるうちに、それは人間がそれぞれ少しずつ持っているものだと気づいた。そして、要素を持っている存在として集約されていたのが、エースたちだったということですね。

——ティスとジョーカーも十と六の座の一部ですが、ふたりの目的はなんだったのでしょうか？

草案では、ティスとジョーカーがエンディング後の世界で活躍する予定だったんですよ。最終的にボリュームを固めていく段階で、彼ら以外の14人を描くことに徹したんですが、そのままだと彼らの存在が宙ぶらりんになってしまうので、無名の書の記述で「なぜ彼らが選ばれたのか」という決着だけはつけたんです。彼らも最初はアギトになるために必要だと思われていたのに、途中でアレシアから要らないと除外されて。そのあとは主人公たちのサポートに回っているんだと思います。それでもアレシアにいちばん近いのはあのふたりで、ほかの14人は輪廻を繰り返すたびに記憶がリセットされているんですが、あのふたりは何回か前の歴史まで覚えているんですよ。

——ではジョーカーがマキナに対して「もうひとりの俺」と語りかけていたのは(右写真参照)、同一人物という意味ではないのでしょうか。

同一人物ではないです。それは境遇や役目が似ているという意味で言っているだけで、エースたち12人の魂を育てるためのサポートをするという役目であったり。ティスを補佐するためのジョーカーに対して、レムを補佐するためのマキナという境遇であったりと、そういう意味ですね。

——物語に登場する「無名の書」と「アカシャの書」の本来の意味は何でしょうか？

アカシャの書は、黙示録とか預言書的なものですね。あれはオリエンスで何度も繰り返されている歴史を編纂したものです。ゲームの中では語っていないんですが、朱雀の院長が代々そういった歴史の暗部を担っていて、カリヤ院長がアカシャの書を管理していたという感じです。「無名の書」は、神話や伝承を伝えるためのものですね。

——世界の外側から何らかの目的で伝えられている、というような。

そうです。アカシャの書がオリエンスで繰り返された歴史を伝えるものなら、無名の書はファブラの神話をオリエンスに伝えようとしているもの。誰が何の目的で書いたかというと、ハッキリはわからないですが、アレシアがやっていくべきこと、やろうとしていることが書いてある。なのでアレシアが書かせていたんじゃないかなと。

——では、クリスタルが死んでしまった人の記憶を消すのは、なぜでしょうか？

人が争い、戦い、その魂を高めあって、より強力な存在になることを容易にするためですね。人を殺すのも、自分が死ぬのも、怖いと感じないようにするのが目的です。アレシアやクリスタルにとって都合のいい世界というのは、人間にとってはあまりいい世界ではないです。



▲映像「皇国の首都にて」(P.231)より。ティスと自分を総督府まで送ってくれたマキナに対し、ジョーカーは「俺たちは似ている」、「もうひとりの俺」といった声をかけた。

「歴史を遊ぶというコンセプトは変えたくなかったんです」



※1 映像の世紀

NHKの放送開始70周年記念として1995年～1996年に制作・放送されたドキュメンタリー番組。当時の映像や回想録を用い、世界大戦や社会の変化を中心に、全11集で“20世紀”という1つの世紀を描いている。

※2 パリは燃えているか

「映像の世紀」のメインテーマ。「映像の世紀」の音楽全般を担当した音楽家・加古隆氏が作曲している。

※3 BUMP OF CHICKEN

『零式』のテーマソングを手がけたロックバンド。テーマソングはエンディングで流れるほか、オープニングでもアレンジ版が流れる。

※4 シンクがスカートを直したりする仕草

シンクをはじめとした女性キャラクターは特定の攻撃や回避などのアクションを行なうと、身だしなみを整える仕草をする。シンクの場合は、スカートのすそを払うような動きをする。



——ルシが使命をまっとうするとクリスタルになりますが、朱雀や白虎のクリスタルもそうして生まれたのでしょうか？

いえ、4大国がもつ4つのクリスタルはアレシアが作り出したもので、ファブラ神話の言葉で言えばファルシ(※5)ですね。初期の物語だと、ファルシと明言していたときもありました。アレシアはファルシを作ることができる、上位の存在ということになります。

——ファルシということは、クリスタルは使命を果たすためにある程度の意志(下写真参照)をもっているのでしょうか？

クリスタルにも薄く意志はあって、逐一アレシアから指示されているわけではないです。それぞれのクリスタルが、アレシアから与えられた人間の魂を高めていくという使命を果たしていました。物語の結末では、使命を失い、活動を弱め、力を失っていきました。

——「陰の章」のムービーではクリスタルも砕けているように見えますが、クリスタルも輪廻を繰り返すのでしょうか？

クリスタルは壊れていませんし、輪廻もしていませんね。砕かれても自然修復しています。

エンディングにまつわる真実

——エンディング後にオープニングを見なおすと、かなり受ける印象が違うと思うんですが、狙った演出だったのでしょうか。

そうですね。イザナが死に向き合って始まるオープニングと、クラスゼロが死に向き合って未来につながるエンディング。あとエースの「僕はここだ」というセリフでドラマが始まり(下写真参照)、「僕たちはここだ」で終わるというのもそういった狙いです。なかでもオープニングのイザナの死は、一度エンディングを見たあとで見なおすと、感情移入の度合いが全然違うと思います。

——エンディングまでには、多くの人物が命を落としてしまいますが、この展開は当初から考えていたのでしょうか。

主人公であるクラスゼロに関しては、ああいう最期を描くというのは早い段階で決めていました。物語のテーマとして、自分の生き方や死に方を自分で決めるということを描くためですね。人がたくさん亡くなるというのは、物語のテーマを最大化させるための工夫という部分と、ルルサスの登場で世界が悲惨な状態になったことにリアリティを持たせるためと、そのふたつの理由があったと思います。

——カトルとアリアに関しては、本人としては納得のいかない死に方ではないでしょうか。

カトルの死は、納得がいかないわけではないと思いますよ。戦いの人生を送ってきて、あの状況にあって敵を巻き添えにするという選択肢もあるはずですが、最終的に街を救うことを自分で決めたわけですし。アリアのほうは……まあ納得いかなそうですね(笑)。ただ、戦争のなかで敵勢力に居つづけることを決めたのはアリア自身ですし、スパイのような存在が戦時下でどう扱われるかという意味では、現実的な結末かなとは感じます。

——エンディングに登場しなかったエミナやカリヤ院長は亡くなっているのでしょうか？

エミナについてはハッキリとは言っていませんが、スパイ容疑の罰を受けるとしたら、極刑は避けられないとは思います。カリヤ院長は最初にエンディングを作ったときは、背景の画像に映っていたんですよ。でも、ルルサスが攻めてきたときに地下に隠れていたという設定だったので、それがのこのこ出てくるのもどうかと思って、出すのはやめてもらいました。ということは自分の中では、結果的にカリヤも亡くなっているんだなと自覚しています。ちなみに、アブない実験ばかりしていたカヅサですが、彼は死んでいません。たぶん直良のアイデアだったと思うんですが、蒼龍の復興を手伝っている様子がエンディングに映っていて、嬉しかったですね(笑)。

——朱雀の局長たちについては？

局長たちはルルサスの侵攻の際に、亡くなってるんじゃないでしょうか。「陰の章」だと軍令部長は死んでいますよね。軍令部長の行く末だけは、のうのうと生きつづけるのもどうかなと思って、あそこで倒れてもらうことにしました。

——ニンブスはどうでしょう？

ニンブスはエンディング中に仮面が映っています。アレシアが去ったあと、クリスタルの活動が



▲映像「ティスとジョーカー」(P.236)より。ティスの言う朱や白は4つのクリスタルを表すものと思われる。それらが使命を果たして満ち足りたという意志を表していた。



▲映像「作戦開始から3時間」(P.191)より。重傷を負ったイザナの呼びかけに対して、「ここだ！　僕はここだ！」と応えるエース。印象的な登場シーンだ。

※5 ファルシ
ファブラ神話において、神から与えられた使命をはたすべく行動しているという存在。自らの目的を達成するために、ルシと呼ばれる下位の存在を作り出して、使役することがある。ルシはファルシから使命を受けて行動するが、クリスタルからの使命に背くと意志なきモンスターであるシガイになってしまう。

※6 ノルマンディー上陸作戦
第二次世界大戦中に行なわれた史上最大の上陸作戦。アメリカ・イギリスをはじめとする連合軍の兵員300万人が、ドーバー海峡を渡ってドイツ軍に占領されたフランス領ノルマンディーに上陸した。

※7 石元丈晴
『零式』の音楽を手がけているコンポーザー。『ディシディア ファイナルファンタジー』や『すばらしきこのせかい』の音楽にもたずさわっている。

オリエンス国勢調査 こぼれ話



キャラクター別Lv99到達者数ランキング(P.245)より

レムの人気は想定以上？

レムってどうしてこんなに人気なんですかね？　いや、僕はレムがとても好きなんですよ。開発中にも、スタッフから僕がレムを贔屓してるんじゃないかと言われるぐらいでした。女性キャラクターが見だしなみを整える仕草も、レムに最初に入れたぐらいですからね。だから、レムがプレイヤーのみなさんにも人気だと、「本当に贔屓してたのか？」と思えて、なんか恥ずかしいです(笑)。

そういえば、レムが覚える「死なないで」は、ずっと知らずにいたアビリティなんです。使っているのを見たときに、「これはどういう理屈のアビリティなの？」ってスタッフに聞いてしまって(笑)。すると、「これは魔法が得意なレムが魔法力を応用して編み出した技です」って返されるんだけど、微妙に納得できなくて。「それは蘇生魔法を覚えていないのに出来ちゃうの？」って思ったんですけど、もうバトルで動いてしまっていたので「そっか、そうっすね」、「うん変だよ、まあいいけど」みたいな(笑)。まぁ、ともかくレムが人気なのはよかった。嬉しいですよ。



弱まっていって死んでしまった。死の経緯としては、自ら命を絶ったか力を失って亡くなったというイメージです。

——すると、ソウリュウやギルガメッシュ、アトラといったルシも軒並み？

亡くなったことは明言していないと思いますが、考え方としてはクリスタルとともに滅したということです。ただ、クリスタルも突然消えたわけではないので、少しずつクリスタルの活動が止まって、ルシも力を失って、という展開だと思います。

——エンディングでマキナが提言したのは、風力や水力なのでしょうか。

自然エネルギーですね。マキナ自身に風車などを作る知識があったわけではないですが、クリスタルによって作られた文明はなくなったけれども、人間の力でもう一回作り直そうと言っていたということですね。

——最後にマキナを看取った妻というのは？

あそこは僕とライターとで一緒に詰めた部分で、レムのつもりで書きました。ただ、無名の書の最終節に「エトロの微笑み」という表現が入っているんですが、最初はこのシーンに「エトロの微笑み」と入れていたんです。人を作ったとされる女神エトロが、レムという存在をとおして、温かいまなざしをもってマキナを看取るという。そういうイメージでしたね。そのため、「レム」と明確に書くことは避けました。

今だから話せる開発裏話

——初期の戦史プロットは田畑さんが手がけたとのことですが、現在の形になるまでどんな変化がありましたか？

最初に僕が書いていたプロットというのは、年表みたいなものがあって、オリエンスの戦いがどう展開していくかをメインに書いたものです。そこにファブラ神話らしい要素を加えて物語を構成しているのがシナリオライターです。要素として残っているものはけっこうあって、たとえば朱雀と白虎の兵器開発戦争の様子や、戦場無視で決められる停戦など、けっこうリアルで政治色の濃い部分がそうです。

——ちなみに初期プロットでは、「シドがオリエンスの覇権を握って西の大陸と戦争になる」という展開だったとうかがいました。

最後は今の4つとは違う黒いクリスタルを保有している西の大陸……ラテン語で「西」っていう意味の国名だったんですけど、そこに対してオリエンス連合軍が、ノルマンディー上陸作戦(※6)みたいな大作戦を敢行してました。カリヤの真意やシドの真意を知ったクラスゼロや、朱雀をはじめとする各国の兵たちが、政治的な争いよりも祖国を守る戦いを選択するという流れで。その作戦で味方はほぼ全滅して、生き残ったクラスゼロが敵の本陣で生き残り戦をするという展開でしたね。でも、それを書いたのはもう4年は前なので、あんまり覚えてない(笑)。ただ、最後に子供が生まれて終わってました。

——それは主人公たちのですか？

そうです。誰と誰の子供なのかは、ゲームの進め方しだいで変わるようにしようかな、とか考えていて、その子供こそアギトかなって。当初、命をギリギリまで使うことで高められていった生命エネルギー、今の物語ではファントマですね。そのエネルギーの結晶を次の世代に引き継いだとき、"現世"と、今回の物語で死後の世界としていた"不可視世界"とを行き来できる人間、アギトが生まれる、という設定で。そういう意味では、僕の書いていたプロットも最後の最後だけは神話らしさがあった(笑)。本当にそこだけですけど。

——ちなみに、謎の仮面の人物には武器の設定画がありましたが。

初期プロットでは、彼は西の大陸のキャラクターで、クラスゼロが戦う相手だったんですよね。シナリオが変わってボリュームも削減したものの、コイツだけは話をまとめるために出したんですが、描写が少なかったので本当に謎の人物になってしまいましたね(笑)。

——アレシアと戦う予定はなかったんですか？

最初は決着をつけるという意味で、オリエンスの創造主であるアレシアと戦うことも考えられていました。ライターからはどんでん返し的に使いたいという意見もありましたが、アレシアを倒して何か解決するのかな、どうすれば戦う意味を見いだせるのかな、というところが見つけられず、なくなりました。

——ほかに初期から変わった構想というのは？

カリヤ院長はアレシアの目的を知りながら、そのために行動していて、世界の業を背負っているような存在なんですよ。そういったところから、ルルサスの首魁にしようという案もありましたけど、いきなりそんな展開になるのもどうかと思ってやめました。

——恋愛要素をゲーム中に組み込もうということはありましたか？

恋愛要素は持ち込もうともしてないです。魔導院のイベントとして、院のマドンナを口説くみたいなのは、「面白そうだから入れてよ」と当初は言っていたんですけど、そのイベントをやってしまうと、どうしても主人公を見る目が変わってしまうということで断念(笑)。特典映像のほうではじけるようにしました。

——特典映像の「もし……」では、エイトがケイトを好きだったりしますよね。

あれは僕も「へぇ、エイトはケイトが好きなんだ？　でもなんでエースとムツキ？」とか思っているぐらいで、真意はわからないです(笑)。あくまで「if」のお話なので、ゲーム中の世界とは関係ないですよ。

——「もし……」のBGMは衝撃を受けました。

ああ、「カラフルフォーリンラブ」ですね(笑)。「もし……」は制作が全部終わったあとに作った映像で、ゲームの途中に入れるものではないので、内容も曲もギリギリまで時間使って、はっちゃけて作って欲しいと言っていたんです。そうしたら、内容からBGMから、その歌詞まで、何もかもがはじけていて、びっくりしましたね(笑)。僕が驚けたぐらいなので、サプライズとしてOKだろうと思いました。ちなみに、あのBGMを歌っているのは、石元(※7)たちサウンドチームが見つけてきた声優さんの卵らしいです。『零式』に登場しているキャラクターの声優さんが歌っているわけではないですね。

エネミー撃破数ランキング(P.247)より

皇国兵は試験官？

エネミーのなかでは皇国兵(撃破数3位)と強化兵(撃破数7位)がけっこう好きなんですよね。開発の初期のころ、「皇国兵と強化兵と延々戦っていてもおもしろい」っていうゲームを作ろうとしてたんですよ。だから開発チーム的には、いちばん倒したのは皇国兵と強化兵じゃないかな(笑)。



もともと闘技場の模擬戦闘も、開発用のバトルテストに使っていたんです。キャラクターのアビリティが出来たときや、セッティングをいじったときには、まずバトルの担当者が闘技場で模擬戦闘をやるんですね。あそこで延々、1人のキャラクターで皇国兵たちと戦って、ちゃんと勝ち抜けたら、正式なデータとして更新をしてもいいというルール(笑)。もし勝てなかったら、どこか問題があるから見直し。ですから、皇国兵と強化兵は試金石というか、製品化試練の試験官だったんですよ。

最多・最少装備回数の魔法(P.249)より

ウォールには謝りたい

最多装備魔法が「ケアル」で、最少装備魔法は「ウォール」か。まあ、みんな回復魔法とか「アボイド」をつけておきたいし、「ウォール」はあまり使われないのは理解してます。最初はアクションゲームのなかで『FF』の魔法を使っていくというコンセプトを掲げ、その象徴として形にしようと思っていたのが、仲秋が提案してきた防御魔法「ウォール」でした。「ウォール」で作った壁に隠れて、敵の攻撃をしのぎながら戦うイメージですね。でも、操作キャラクターが多くて、壁に隠れるときのモーションをメモリ的に入れられないな、ということになって、そこから「ウォール」の不遇が始まってしまって(笑)。壁は作れるけど、すぐ先に進んじゃうから隠れないんですよね。これは見えていた反省点だな。次があったら「ウォール」の壁に隠れるというアクションをさせたいです(笑)。



『零式』のこれまでとこれから

——発売後のプレイヤーの意見で、印象に残ったものはありましたか？

クラサメを好きな人が思ったよりも多いんだなというのと、ルシとかペリシティリウムといった用語に対して、意味わかんないよっていう人が多いなって。もう少しその辺は説明したほうがよかったかなと思いましたね。あとは、エンディングでゲームを遊んだ満足感が残るようにと思ったんですけど、最終章への展開が唐突すぎるという意見に加えて、「バッドエンドがつらかった」という意見も意外と多かったです。悲劇にしたつもりはなかったんですが……。

——クラスゼロは自分たちの生き方をまっとうしているという意味では悲劇ではないと。

そうですね。彼らは決して死を望んだわけではなく、すべきことを自分の意志で決め、その結果も受け入れました。そして世界は彼らによって救われています。たしかに死んでしまうことの悲しさは残るんですけど、そういう世界の救われ方があってもいいんじゃないかなと思っていました。

——女性キャラクターやシヴァのセクシーさも話題になりましたが、想定されていましたか？

女性キャラクターのパンツは、別に見せたくて見せているわけではないんですよ。アクションゲームだと、キャラクターもカメラも基本的に自由に動かせないと面白くないですよね。それで、ああいう服装をしていると、「ああ、これは無理だ。見えちゃう」と(笑)。で、せめて、キャラクター自身は見られたくないでしょうから、自分で隠してもらうようなモーションをつけてもらったんです。だから本当はパンツのほうじゃなくて、それを隠そうとするモーションのほうが話題になってほしかったんですけど……ダメでしたね(笑)。



▲映像「一応、初めてとなるな」(P.194)より、クラスゼロを軽くあしらったクラサメ。登場も散り際もカッコよく、暗い過去もあるなど、人気が出るのもうなずける。

——では、セクシーなシーンを入れたいわけではないと。

パンツは本意ではないですが、セクシー要素は別で入れようとしましたね。シヴァとかエミナとか、そっちは否定しないです。ただ、公序良俗に反しない範囲ということで……。

——田畑さんをはじめ開発チームの方が、アドホックパーティ(※8)を使ってマルチプレイに乱入したことはあるのでしょうか？

残念ながら僕はやってないですが、発売直後は開発のメンバーがやってますよ。本当はインターネットを通じてマルチプレイができるようにしたかったんですが、実現できずに悔しい想いをして。それでもマルチプレイを遊んでくれる人が、どれぐらいいるんだろうという心配もあって、マルチプレイの担当者を中心に参加していました。

——プレイされた開発チームの方はどんな印象を受けたのでしょうか。

発売当初は、みなさん楽しく遊んでくれていて、マルチプレイも活発だったので、みんな喜んでいました。ところが、しばらくしてモンスターが無限に出現する"プリン部屋"というのがあると判明して、その翌日か翌々日にアドホックパーティの部屋を見せてもらったら、ほとんどプリン部屋になってました。これは修正もできないし、どうにもならんなと。プレイヤーの皆さんも、プリン部屋でキャラクターを強化しても多分楽しくないでしょうけど、でも実益重視でやっちゃうだろうから、この流れは止まらないなと思い、オープンβテスト(※9)のようなユーザーテストの重要性を痛感しました。

——『零式』のコミカライズや小説は、田畑さんのほうで監修しているんですか？

内容詳細はシナリオライターが見ています。僕は最初に内容をざっくり聞いているのと、たまに中身を見るぐらいで、基本的には自由にやってもらってます。コミカライズではなく小説の企画もあって、そのプロットも面白そうでした。ゲームとは違う回の歴史を書くみたいなんです。それを読むと、マキナが白虎のルシになった理由もわかるという。

——別の作品で『零式』の世界観が広がっていくことについては、どう思われますか。

どんどんどうぞ、と思ってますよ。次はシナリオライターが、クラサメの話をコミカライズでやりたがっていますし、コンテンツにマイナスがない限りは、どんどんやってくださいって感じです。

——カリヤ院長の過去や、謎の仮面の人物を描くような、スピンオフ作品もありえると。

可能性はゼロではないですけど、今は『零式』というゲームをプロトタイプとしてみて、次につなげていく、シリーズを展開していく方向を優先したいです。なので、『零式』のその後などを描くタイトルの開発予定は、現時点はないです。構想はありますけど、体はひとつしかないので、『零式』スタッフの将来のチャンスにとっておこうかなと。

——据え置きゲーム機向けにHD版(※10)を企画されていたりはしますか？

『零式』をHDテレビで遊ぶと、すごく楽しいだろうとは開発中盤からすでに思ってました。なのでそういう実験はしましたし、やっぱり没入感があるなっていうのを確認はしてるんですけども、残念ながら今のところ作る予定はないですね。

——『零式』シリーズの続編をもし作れるとしたら、どのようなゲームにしたいですか。

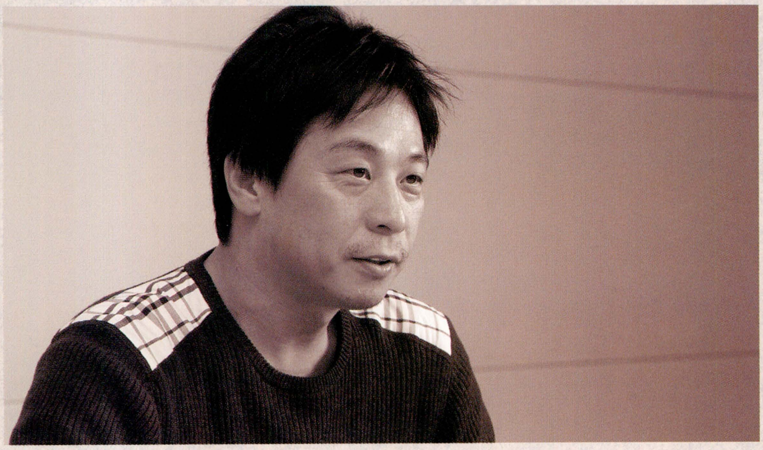
『零式』を作っている段階で強く感じたのは、ハイエンドのコンテンツにしておけば良かったということだったので、続編があるならまずハイエンド向けにしたいです。世界観を引き継ぐ部分と、引き継がない部分が欲しいです。まったく無関係にはしたくないですが、『零式』をやっていない人でも遊んでもらえるものにしたいですね。

——では最後に、『零式』とは別に、今後作っていきたいゲームジャンルを教えてください。

やっぱり歴史物、ドキュメンタリー作品が作りたいですね。『零式』はあくまでも架空の物語なので、できれば現実を題材にしたドキュメンタリーとゲームとを、ジャンルを問わず組み合わせてみたいなと思います。それが以前から作りたいと思っているゲームのひとつの形ですね。

2012年1月
スクウェア・エニックスにて収録

「続編があるならまず ハイエンド向けにしたいです」



※8 アドホックパーティ
PS3用のソフトウェア。本来、アドホック通信によるマルチプレイは近くにいるプレイヤーとしかできないが、アドホックパーティを使うとインターネットを通じて、遠くにいるプレイヤーともマルチプレイが可能になる。

※9 オープンβテスト
βテストとは主にオンラインゲームの正式サービス前に実施されるテストプレイのことで、限られた人員だけでなく誰もが参加できるものをオープンβテストと言う。参加者がゲーム上の問題点を報告し、開発者がそれらを吟味・修正することで製品のクオリティを高めることができる。

※10 HD版
High Definition版の略称。高精細度版を意味しており、ゲームにおいては、より高解像度で美しいグラフィックにアップグレードされたものを表す。

特典映像

「もし……」を大公開!!

「朱の目録 歴史ノ記録」の最後に現れる特典映像「もし……」。
そのはっちゃけた映像の一部と、BGMの歌詞を大公開！



ま〜た、本読んでるのか？

「カラフルフォーリンラブ」

作曲：石元 丈晴
作詞：貝田 由里子（コーラスも担当）
歌　：菅谷 弥生／村川 梨衣／五十嵐 由佳／
　　　花島 彩香／荒川 美穂

楽しいevery day 君とfall in love

ベルが鳴る瞬間 スリルをこえて go!!

escapeぬけだすあなたにずっとついて行きたいの

小さな事も笑いあえる
あなたといると楽しくなれるyou're my best friend No.1

classで一番のpokerface 集中出来ない
その後showtimeまでに君と恋に落ちなくちゃ

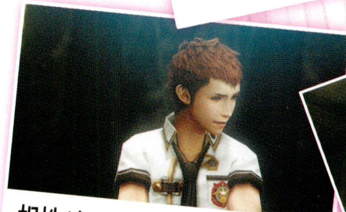
瞳に映るキャンバスに今
君への気持ち描けばきっと夢見るfall in love

憧れのデートしたいな〜
2人でパフェを食べたいな〜
幸せ感じて明日も会えたらいいな〜

ホームルームで話せない事教えてほしい
終業チャイムまで待てないgirl's talk

制服の奥がチクチクするの
届かない気持ち ループしながら いつも探してる

瞳に映るキャンバスに今
いたずらな気持ち描けばみんなカラフル fall in love



相性バッチリだと思うんだよなぁ



オレが受け止めて——



これ、読んでください



えっ！ 私にですか？



オレは常に心で弾いている



付き合ってるみたいですよ



やっぱりそうなんだー！



部活の時間



11投目ぇ〜〜〜!!

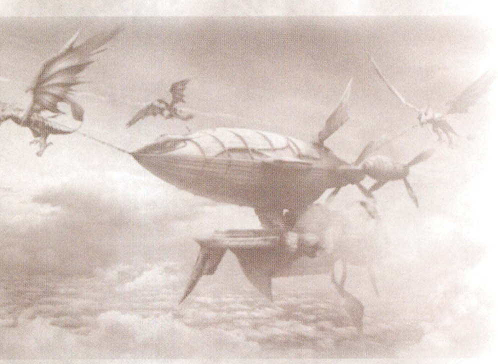


うん！











ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集

朱ノ秘史

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編集長　大矢 和裕
編　集　羽生 真樹／畠山 友子／多田 卓司
制作業務　阿部 謙一／飯坂 佳裕／大岡 俊裕

編集・執筆
株式会社キュービスト
河村 秀樹／鷲尾 知美／田中 桃子／菅原 圭輔
櫛田 理子

デザイン・DTP
株式会社キュービスト
南澤 靖隆／平井 悟／葛西 佑哉
伊藤 あかね

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド
柴泉 寛／栗原 茉莉

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジー零式』開発チーム
宣伝部

2012年2月23日　初版第1刷発行

発行人　田口 浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　図書印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

ISBN978-4-7575-3519-0　C0076

ファイナルファンタジー

FINAL FANTASY 零式

TYPE-0

ファイナルファンタジー零式
公式設定資料集
朱ノ秘史

ファイナルファンタジー零式　公式設定資料集　朱ノ秘史



『零式』のすべてをここに記す

ARTWORKS

美麗なビジュアルのほか、ラフスケッチや未採用設定画も含む多数のイラストを収録。イラストへの想いや秘密を語る、アートチームのコメントとインタビューも必見！

HISTORY

『零式』の舞台であるオリエンスの歴史を、ゲーム内資料「朱の目録」に沿って掲載。物語を振り返るだけでなく人々や国家の動向・思惑を掘り下げて解説する。

SPECIAL

キャラクター使用回数や累計プレイ時間などの集計結果をまとめて掲載。さらにディレクター田畑氏へのディープインタビューでは、残された物語の謎に迫る！